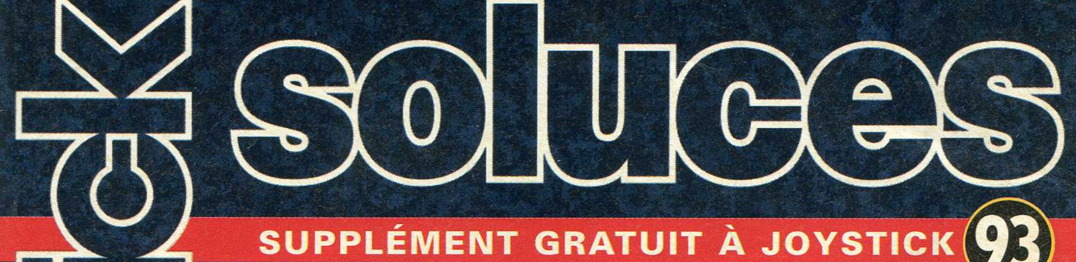
joystick



Dark Reign



Zero Zone



Starcraft



Mysteries of the Sith



Et les pages d'astuces et de cracks

sommaire

édito

Vous en avez, de la chance quand même. Starcraft vient à peine de sortir, et hop, voici le guide du jeu . Pour Mysteries of the Sith, c'est la soluce complète que nous vous offrons ; du moins la première partie parce que c'est vraiment énooooorme. En parlant de partie, vous trouverez la dernière section du guide de Dark Reign, qui, du coup, n'aura plus aucun secret pour vous. Enfin, il y a également la soluce complète de ZeroZone. Et voilà, je n'ai plus que trois mots à vous dire : amusez-vous bien !

Lord Casque Noir

JOYSTICK SOLUCES 93
est édité par la société Hachette Disney Presse SNC au capital de 100 000 F.
Locataire-gérant : RCS Nanterre B391341526
Siège social : 10, rue Thierry Le Luron, 92592 Levallois-Perret, Cedex.
Téléphone : 01 41 34 86 00
Télécopie : 01 41 34 87 99

Rédaction : 6 bis, rue Fournier, 92588 Clichy Cedex
Gérants : Bruno Lesouef, Fabrice Plaquevent
Directeur Délégué Adjoint : Pascal Traineau
Associés : Hachette Filipacchi Presse, The Walt Disney Company France
Directeur de la publication : Bruno Lesouef
Directeur de la rédaction : Olivier Scamps

Rédaction et Coordination : Jérôme Darnaudet (casque@joystick.fr)
Ont participé à ce numéro : Céline Guise (kika@joystick.fr), Olivier Aubin (iansolo@joystick.fr), Laurent Sarfati (pom2ter@joystick.fr), Pierre Le Pivain (Pete Boule), Gabriel Lopez (crack@joystick.fr)
Direction artistique : A. LAnglois

Maquette : Linos, Jah Rastafaraï, Joseba Urruela, Stephanie Brunelle
Secrétariat de rédaction : Simone Audissou, Michèle Jeanjean
Correction photographique : Stéphane Leclercq
Photogravure : Compo Imprim
Imprimé par : Roto Sud
Ce supplément au numéro 93 de Joystick est une publication Hachette Disney Presse

Vous désirez envoyer vos astuces ou poser des questions ?
Vous pouvez le faire en écrivant à la rédaction : "Joystick Soluces", 6 bis rue Fournier, 92588 Clichy Cedex, ou en contactant directement un membre de l'équipe. Pour ceux qui n'ont pas Internet : 3615 JOYSTICK, c'est bourré de soluces, d'astuces et d'aides de jeu. Tout jeu crack publié, c'est 50 francs, toute soluce, c'est 300 balles.

SOLUTION Dark Reign

MISSION 1

Objectifs :
Construire une usine d'assemblage et une base d'entraînement.
Détruire les cargos et les bases d'expéditions ennemies.

Conseils :
La mission est très simple à réussir. Construisez d'abord votre usine d'assemblage et votre base d'entraînement. Pensez à mettre quelques tourelles lasers autour de votre base pour la protéger. Il ne vous reste plus qu'à lancer votre vague d'attaques pour détruire vos cibles.

MISSION 2

Objectifs :
Détruire toutes les structures ennemies.

Conseils :
Etablissez votre base à l'ouest, là où sont les trois plates-formes de construction. Construisez votre base d'expédition d'eau au nord, là où vous trouvez une plate-forme de construction. Construisez une tourelle plasma au milieu de la carte dans l'étroit passage. Le campement des Gardiens de la liberté se situe dans le coin bas droit de la carte. Pour parvenir à le détruire, protégez votre base et votre approvisionnement le temps de faire une force de frappe importante.

MISSION 3

Objectifs :
Réparez les structures endommagées (les murs sont inutiles).
Traquez et tuez les prisonniers évadés.
Placez des éclaireurs sur les routes pour arrêter le commandant Radec et détruire le convoi qui l'amène.

Conseils :
Commencez tout de suite à réparer les bâtiments. Dès que vous le pouvez, construisez une usine d'assemblage et une base d'entraînement près de votre quartier général. Avant de les construire, assurez-vous des revenus en protégeant votre base d'expédition d'eau. Les attaques des Gardiens de la liberté sont régulières. Alors, pensez à protéger vos structures en utilisant des tourelles plasma et des unités. La base ennemie est au nord de votre base. Vous la trouvez en suivant la route gauche qui sort de votre campement. Le convoi y est garé. Une fois que vous avez assuré la défense de votre base, envoyez des chars éclaireurs sur le côté gauche de la carte pour stopper tout prisonnier qui voudrait passer par là. Il ne vous reste plus qu'à développer une vague d'attaques pour raser la base ennemie et détruire le convoi par la même occasion.



MISSION 4

Objectifs :
Etablir une base dans la ville.
Exécuter tous les émeutiers.
Isoler les Gardiens de la liberté en détruisant les ponts autour de la ville.

Conseils :
Vous commencez dans le coin supérieur gauche de la carte. L'ennemi est surtout de l'autre côté de la rivière au S-E (coin inférieur droit). Il possède une usine d'assemblage et une base d'entraînement dans la ville. Pour l'instant, vous devez établir une base qui puisse résister aux assauts des Gardiens de la liberté. Vous pouvez l'étendre au sud pour protéger la source d'eau. Construisez en premier lieu votre quartier général, un générateur, une base d'expédition d'eau et une base d'entraînement (elle revient moins cher que l'usine d'assemblage). Détruisez les arbres et les rochers dans votre zone de construction pour faire un maximum de place. Construisez dans l'ordre suivant : votre quartier général, un générateur de taelon. Surveillez votre cargo. Dès que le générateur est fini, il va se diriger à l'est, vers une mort certaine. Arrêtez-le et



mettez-le de côté le temps que votre base d'expédition d'eau soit construite. Placez des tourelles plasma à des endroits stratégiques, à côté de la plus proche source d'eau. Construisez enfin une base d'expédition d'eau. Envoyez-y alors le cargo que vous aviez stoppé. Construisez un autre générateur, deux tourelles plasma pour défendre votre quartier général, une base d'entraînement. Fabriquez des bions pour défendre le cargo lorsqu'il pompe l'eau. Construisez enfin une usine pour réparer vos unités et ainsi économiser votre argent. Faites attention, la source d'eau s'épuisera assez vite ; alors, limitez vos dépenses. Maintenant que vous avez dressé vos défenses, vous pouvez passer à l'occupation d'Ankara. Immédiatement à l'est de votre campement, il y a des bâtiments civils que vous pouvez détruire pour faire de la place à une usine d'as-

semblage. Utilisez des bions pour faire place nette. Pendant que vos soldats s'en occupent, préparez deux plates-formes de construction que vous enverrez tout de suite pour construire une tourelle plasma et l'usine d'assemblage. Expédiez d'autres bions pour protéger vos deux nouveaux bâtiments. Construisez un troisième générateur. Quand les escadrons ennemis vous attaquent, tuez en premier le médecin qui les accompagne. Consolidez votre base. Vous trouverez, pour vous aider, une seconde source d'eau à l'est. Détruisez les constructions ennemies qui se trouvent en bordure intérieure de la ville en passant par la rivière (utilisez des unités qui peuvent se déplacer sur l'eau). Organisez vos forces en deux groupes de six ou sept unités et attaquez une tourelle à la fois jusqu'à ce que vous puissiez parvenir sain et sauf aux ponts. Une fois que vous avez détruit le pont et exécuté les tireurs, la mission est réussie.

MISSION 5

Objectifs :

Eliminez les unités et les structures ennemies.

Conseils :

La première chose à faire est d'encercler votre base par 3 ou 4 tourelles plasma en demi-cercle, à l'ouest, au nord et à l'est. Placez des unités légèrement derrière elles. Réparez-les régulièrement. Vous avez besoin d'un autre générateur pour approvisionner les tourelles. Mettez vos unités en mode garde pour protéger les tourelles des attaques.





Quand vos défenses sont en place, construisez une base d'entraînement. Ne construisez pas beaucoup de véhicules avec votre usine de montage car bien que votre pactole de départ soit important, la route jusqu'à la victoire est longue. Gardez au moins 5 000 crédits pour pouvoir construire plus tard une base d'expédition d'eau.

Les Gardiens de la liberté sont retranchés au nord. Trois chemins sont possibles pour parvenir jusqu'à eux. Deux plateaux les séparent, chacun possédant une base d'entraînement ennemie. En suivant le chemin le plus à droite, vous trouverez des sources d'eau. Pour en prendre possession, vous devez créer une force de frappe. Munissez-vous de quelques bions, de plusieurs chars plasma et d'un tank tachion pour prendre la première source d'eau en bas de la carte à droite. Construisez alors une base d'expédition d'eau et utilisez un autre cargo pour gagner de l'argent plus vite. Fortifiez vos défenses et gardez toujours un œil sur votre base pour être prêt à réparer ou à reconstruire les structures abîmées. Attaquez ensuite la seconde source d'eau plus au nord pour doubler vos revenus et couper les vivres aux adversaires.

Commencez alors à produire des bions pour lancer un assaut sur le camp d'entraînement près de vos sources d'eau. Une dizaine de bions devraient faire l'affaire. Il y a deux tourelles plasma en protection. Détruisez d'abord la tourelle la plus au sud pour passer ensuite au camp. Attendez que tous vos bions soient sur le plateau pour attaquer, sinon ils risquent de se faire aligner comme au tir aux pigeons. Vous pouvez maintenant construire une nouvelle base d'expédition d'eau entre les deux plateaux et vous permettre le luxe de la défendre contre les attaques provenant du nord et de l'ouest. Le prochain objectif est le camp d'entraînement sur le proche plateau. Procédez comme précédemment.

Vous pouvez alors suivre le chemin de gauche pour exploiter la source d'eau qui s'y trouve. Vous avez suffisamment de revenus pour produire une force d'assaut de chars tachions. Ne les laissez pas se balader sans bions ou gardiens car ils possèdent peu de défenses contre les chasseurs de chars rebelles. Montez attaquer le camp ennemi. Créez une diversion pour passer les défenses et détruire les générateurs. Vous pourrez alors vous moquer des tourelles et finir votre mission. Attendez-vous à passer quand même un petit bout de temps dessus.

MISSION 6

Objectifs :

Protéger le centre de recherche et évitez toute fuite de technologie en éliminant les forces des Gardiens de la liberté.

Conseils :

Votre centre de recherche est situé au centre de l'île, sur une étroite bande de terre entourée d'eau. Il est accessible par 3 ponts que vous devez immédiatement détruire pour empêcher les rebelles de se glisser par-là. Produisez alors des chars plasma pour aider vos autres chars à protéger le centre. Gardez toujours un œil sur les tourelles qui le défendent afin de les réparer continuellement et éviter leur destruction. Les différentes phases du niveau s'articulent ainsi :

Construisez 4 ou 5 chars plasma et envoyez-les au centre de recherche pour aider à la destruction des ponts.

Laissez votre cargo approvisionner en talon le générateur jusqu'à ce que ce dernier soit à sa capacité maximale. Redirigez-le alors vers la source d'eau proche de votre base.

Construisez une ligne de tourelles plasma le long du front est et ouest pour défendre votre base. Réparez-les régulièrement.

Déployez vos unités en ligne de défense autour de vos tourelles.

Upgradez votre QG et les usines de montage aussi vite que possible. Pour construire des chars tachions.

Construisez au moins un centre de réparation le long de la bordure Est. Ce sera le départ de votre première offensive.

Construisez un second générateur pour alimenter toutes les tourelles que vous faites.

Une fois que les ponts sont détruits, envoyez quelques unités protéger le centre en mettant toutes leurs capacités basses afin qu'elles restent près de votre centre de recherche et ne s'occupent que des unités ennemies qui s'aventureraient à côté.

La première base ennemie se situe en haut à droite de la carte à côté de l'île. Une base plus petite est à droite de la vôtre. Les deux bases sont reliées à la vôtre par une série de ponts. Construisez exclusivement des chars tachions. En attendant que votre force soit importante, envoyez-les protéger les tourelles en les mettant en ligne juste derrière. Attention aux Martyrs de l'ennemi, éliminez-les en premier. L'entrée de la première base ennemie est gardée par 2 tourelles. Un groupe de 5 chars tachions en vient vite à bout. Mettez les dommages des chars bas pour qu'ils aillent se réparer automatiquement. Détruisez alors le pont. Continuez en direction de l'autre pont pour le détruire en prenant une nouvelle troupe de chars plus importante. Une fois que la zone entre les 2 ponts est isolée, faites le nettoyage et construisez une nouvelle base d'expédition d'eau près de la source qui s'y trouve. Reconstruisez un pont entre cette zone et votre base et envoyez une plate-forme de construction pour créer une seconde base d'expédition. Une fois que les unités ont traversé, détruisez le pont. Produisez une nouvelle force d'assaut de chars tachions et construisez un centre de réparation sur l'îlot. Vous pouvez aussi placer des tours d'observation pour étendre votre visibilité. Mettez vos chars en indépendance basse. Attaquez la base ennemie avec deux groupes de chars pour raser tout ce qui existe.

MISSION 7

Objectifs :

Utilisez des infiltreurs pour voler les plans des unités et des structures ennemies afin de créer une force d'attaque de Gardiens de la liberté. Sabotez la conférence en détruisant la ville avant que le temps ne se soit écoulé.

Conseils :

Construisez un générateur et une base d'expédition d'eau. Vous trouverez du taelon à gauche de votre base en traversant la rivière. Une source d'eau est juste à l'ouest du QG. Une seconde se trouve à l'est derrière la ligne d'arbres, dans des marécages. N'envoyez pas plus d'un cargo sur cette source car si la base d'expédition est mal positionnée, un des cargos restera coincé.

La base des Gardiens de la liberté (QG, usine de montage et base d'entraînement) est située dans le coin gauche du bas de la carte. Le truc est de trouver des unités ennemies pour morpher vos infiltreurs. Vous avez deux possibilités : soit vous utilisez un transport de troupes contenant votre unité à morpher en l'envoyant dans le sud pour découvrir des unités ennemies et morpher la vôtre (si votre transport est attaqué, envoyez-le plutôt à l'est dans les marécages plutôt que vers votre base sans défense), soit vous utilisez une tour d'observation. Rassemblez vos infiltreurs en groupes pour les morpher en un seul coup dès que l'occasion se présente. Descendez-les alors par paires vers la base des rebelles. Ne les risquez jamais tous en même temps. Infiltrez d'abord le QG pour voler les plans du centre de montage, des tourelles laser et des défenses lourdes. Ne restez pas trop longtemps à l'intérieur du QG, vous risqueriez d'être découvert. Une fois fait, ramenez les plans à votre QG. Infiltrez ensuite l'usine de montage pour voler les plans des chars d'escarmouche, du char à trois canons et des chasseurs de chars. Rapportez les plans à votre QG. Upgradez vos installations pour construire les armements les plus lourds des Gardiens de la liberté. Construisez des défenses lourdes sur le côté nord de la rivière et au sud de votre base. Ne sous-estimez pas la résistance ennemie et n'hésitez pas à construire suffisamment de défense. Gardez vos infiltreurs à côté de la base ennemie et hors des tirs ennemis si possible pour aller faire un tour de temps en temps dans leur QG afin de découvrir toutes les zones occupées par leurs structures. Construisez des chars aéroglisseurs à triple canon pour les envoyer détruire les installations de production des rebelles (QG, usine de montage et camp d'entraînement). Déviez le feu de leur défense en utilisant des chars d'escarmouche. Bien utilisés, une trentaine de chars aéroglisseurs devraient faire l'affaire. Vous découvrirez à l'est du QG une seconde usine de montage. Détruisez-la. Une fois votre œuvre finie, vous pouvez commencer à détruire les bâtiments de la ville en commençant par le nord et en descendant vers le sud.



MISSION 8

Objectifs :

Amenez le dessicateur au point de rendez-vous. Reconstruire votre base et éliminer toute présence rebelle.

Conseils :

Le dessicateur est au centre de votre base. Déplacez-le sur le bord nord de la carte. Ralliez toutes vos unités pour contre-attaquer l'assaut pendant un petit moment. Déplacez le dessicateur vers l'ouest dans la rivière en suivant le bord de la carte. L'ennemi est basé dans la zone ouest de la carte vers le nord. Une base moins importante se trouve au centre de la carte à côté d'une source d'eau. Manœuvrez le dessicateur vers le sud en restant sur la rivière. La rivière prend fin avant que vous atteigniez l'étendue d'eau au sud de la carte. Vous devez traverser la terre et vous diriger vers le côté est de la carte quand la rivière se termine. Il y a un endroit où vous pourrez traversez l'étendue d'eau. Une fois que vous avez dépassé la source au sud, vous pouvez revenir à l'ouest en restant le plus au sud. Il suffit ensuite de vous rendre au point de rendez-vous au coin gauche du bas de la carte.

Une fois que le transfert s'est effectué, vous revenez à votre base. Mettez les forces qui ne peuvent se déplacer sur l'eau dans le transport de troupes. Déplacez-les vers le sud en restant sur l'eau jusqu'au bout de la rivière et revenez vers l'est par la terre ferme en vous dirigeant au nord. Détruisez toute résistance et construisez votre base en commençant par le QG, le générateur et la base d'expédition d'eau.

Au sud de votre base se trouve une langue de terre conduisant à un îlot. Construisez 2 ou 3 tourelles pour empêcher les Gardiens de la liberté de l'emprunter et protégez-les avec vos unités. N'hésitez pas à construire suffisamment d'unités mais gardez de l'argent pour pouvoir upgrader vos structures. Dès que vous pouvez, faites-le et produisez des chars SCARABEE. Placez derrière vos tourelles des chars tachions pour prévenir tout assaut. Regroupez entre 15 et 20 SCARABEE. Placez une tourelle au point le plus à l'ouest du pont de terre pour voir les tanks adverses traverser pour la détruire. Laissez les SCARABEE s'en occuper et reconstruisez immédiatement deux tourelles à la place de celle qui vient d'être sacrifiée. Envoyez des infiltreurs en territoire ennemi pour découvrir du terrain. Amener ensuite vos SCARABEE pour détruire les structures découvertes. Durant votre attaque, faites attention à vos chars car une contre-attaque n'est pas inévitable. Mettez 5 plates-formes de construction dans un transport de troupes. Une fois que l'île est nettoyée, utilisez-les pour construire une base d'expédition, deux tourelles et un accélérateur de particules pour défendre le passage qui mène à l'autre base rebelle. Protégez-vous toujours avec vos chars tachions car les vagues d'assaut ennemies continueront à vous poser des problèmes.

Produisez quelques chars tachions pour renouveler votre défense de cette base d'expédition d'eau et amenez vos SCARABEE (mettez toujours une ligne de défense devant pour les protéger). Créer des tachions et des SCARABEE. Construisez des accélérateurs de particules pour les placer au nord de l'îlot afin de bloquer les chars ennemis qui s'introduisent par-là. Protégez-les avec des chars tachions.

Envoyez des infiltreurs en territoire ennemi pour découvrir leur structure. Maintenant, vous pouvez vous attaquer au camp rebelle en utilisant vos chars tachions.

SOLUTION DARK REIGN

MISSION 9

Objectifs :

Recapturer Karoch.

Conseils :

Construisez une plate-forme de construction et réparez votre quartier général. Mettez-en en route quatre de plus. Envoyez vos troupes garder l'entrée du passage au coin droit de la carte. Construisez un générateur de taelon. Placez deux tourelles plasma au nord de votre QG et une troisième à l'entrée du passage. Construisez une base d'expédition d'eau, la source se trouve un peu au-dessus de l'entrée de votre camp. Placez une tourelle plasma à l'ouest. Montez une usine d'assemblage et une base d'entraînement au S-O. Construisez quelques bions et quelques chars éclaireurs pour défendre les points faibles de votre camp. Agrémentez votre ligne de défense d'accélérateurs de particules (quatre ou cinq devraient suffire) en pensant à construire des générateurs. Construisez un char tachion et envoyez-le au nord de votre base pour aider à la défendre. Construisez un infiltreur et quatre ou cinq SCARABEE. Morphez l'infiltreur et envoyez-le dans le passage découvrir la base d'entraînement ennemie et l'artillerie. Détruisez-la avec votre groupe de SCARABEE puis attaquez les tourelles laser. Construisez une porte temporelle. Utilisez-la pour envoyer des bions garder la plate-forme spatiale. Découvrez le centre de recherche, à côté se trouve Karoch. Morphez un infiltreur en Karoch et envoyez-le par la porte temporelle juste à l'intérieur des barrières entourant Karoch. Utilisez les SCARABEE pour faire le nettoyage et envoyez-le le plus possible à l'est de la zone en le protégeant des snipers. Envoyez une plate-forme de construction par la porte temporelle à l'intérieur de la zone où se trouve Karoch. Construisez une porte temporelle. Amenez-y Karoch et conduisez-le à la plate-forme spatiale. Attendez qu'il soit expédié hors monde. Son départ équivaut à votre victoire.

MISSION 10

Objectifs :

Détruisez la base adverse et son quartier général avant que les commandants ne quittent la planète.

Conseils :

Construisez un générateur de taelon, une usine de montage, une base d'entraînement et un second générateur. Upgradez votre quartier général. Construisez six chars tachions pour défendre votre base. Upgradez vos autres bâtiments. Construisez un périmètre de défense à base de accélérateurs de particules que vous placerez au sud et à l'ouest de votre base (il faut en compter entre trois et cinq). Envoyez une sonde de reconnaissance directement au sud de votre quartier général jusqu'à ce que vous trouviez l'artillerie ennemie. Ces unités ont déjà attaqué votre base. Détruisez-les en utilisant un groupe de SCARABEE (ne les bougez pas, il suffit qu'ils voient l'artillerie grâce à la sonde pour attaquer). Construisez une plate-forme de reconnaissance. Faites deux groupes de quatre à six cyclones. Créez un groupe de six à huit forteresses. Envoyez les trois groupes au S-O de votre base en suivant la route. Utilisez les cyclones pour défendre vos forteresses des attaques ennemies. Quand vous rencontrez la ligne de défense adverse, utilisez vos forteresses pour faire un trou. Déplacez alors votre flotte délicatement pour l'amener au quartier général adverse. Sélectionnez ensuite toutes vos forteresses pour détruire le QG. Pensez à réparer vos vaisseaux régulièrement et à en construire continuellement. Le QG ennemi se répare, donc maintenez le feu.

MISSION 11

Objectifs :

Tuer Radec en détruisant les hôpitaux.
Eliminez toute résistance.

Conseils :

Bâtissez votre base autour de la source d'eau en bas à gauche, construisez une ligne de défense avec des tourelles plasma et étendez-vous. Une fois que vous avez une usine de montage et une base d'entraînement, construisez des unités pour défendre votre base et upgradez votre quartier général. Ajoutez à vos défenses un accélérateur de particules. Envoyez une sonde de reconnaissance au milieu de la carte et dirigez-la alors vers le haut de la carte pour trouver l'hôpital. Construisez une porte temporelle et envoyez-y un bion. Attendez d'avoir des finances pour créer un générateur de faille. Envoyez votre bion à côté de l'hôpital et utilisez le générateur de faille pour le détruire. Il ne vous reste plus qu'à nettoyer la carte. Faites attention, de l'artillerie se cache dans la plaque de verdure en haut à gauche. Vers le bas de la carte, à droite, vous trouverez la source d'eau ennemie.

MISSION 12

Objectifs :

Créer de solides défenses autour de votre base pour protéger le dessicateur.
Assurer la protection d'une seconde source d'eau.
Détruire les forces des Gardiens de la liberté (GL).

Conseils :

La première chose à faire est de protéger sa base. Construisez rapidement des défenses en commençant la construction de six à huit plates-formes de construction, de trois ou quatre chars tachions et de quatre SCARABEE pour protéger les bâtiments en train de se construire.





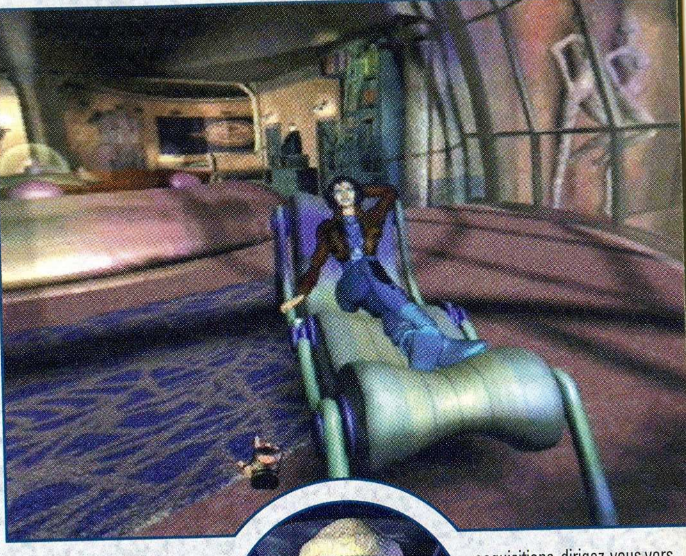
Derrière votre accélérateur de particules, construisez alternativement des tourelles plasma et des sites de défense aérienne. Quand votre ligne de défense est complète, vous pouvez commencer à former votre première vague d'attaques. Surveillez les attaques des ondes de choc, pensez à reconstruire et à réparer aussi vite que possible. Quand leur activité est détectée, localisez la source et la direction de la vague pour mettre vos unités à l'abri. Construisez une seconde sonde de reconnaissance. Envoyez-la vers l'est pour découvrir une partie des défenses adverses. Utilisez les SCARABEE pour tout détruire. Construisez une plate-forme de construction et un cargo aéroglisseur. Envoyez-les dans le passage vers le N-E de la base pour construire une base d'expédition d'eau. Construisez ensuite une porte temporelle et une base de réarmement. Une fois fait, bâtissez un générateur de faille à un endroit sans danger. Avec une sonde de reconnaissance, découvrez le sud de la carte en l'envoyant en ligne droite à partir de la base d'entraînement vers le bas de carte. Morphez un infiltreur pour l'amener dans le campement sud de l'ennemi. Détruisez la base d'entraînement ou l'usine de montage avec le créateur de faille. Recommencez l'opération jusqu'à ce que l'ennemi ne puisse plus construire d'unité. Construisez entre trois et cinq cyclones pour les envoyer au S-O détruire l'artillerie cachée parmi les arbres. Vous les trouvez à côté d'une rivière sur la rive est. Après, il ne vous reste plus qu'à découvrir toute la carte et à détruire méthodiquement toutes les unités ennemies. Il y a un autre camp dans le coin opposé de la carte. Vous pouvez construire d'autres générateurs de faille pour vous en débarrasser. Une fois que les bâtiments ennemis sont détruits, donnez l'ordre à vos cyclones et à vos chars tachions de chercher et détruire l'ennemi. Et voilà, le tour est joué.

Kika

SOLUTION

Zero zone

Encore un jeu Cryo estampillé Microfolies ! Comme d'habitude, il y a un tel souci du détail que beaucoup de joueurs auront l'impression de passer à côté de plein de choses, solution du jeu comprise... Pour la soluce, pas de lézard, on s'en occupe. D'ailleurs, c'est en dessous. Mais une fois de plus, vous passerez de toute façon à côté de beaucoup de choses si vous suivez ce texte à la lettre.



AVERTISSEMENT : DEUXIÈME COUCHE...

Ce qui va suivre vous permettra de FINIR le jeu. Pas d'y jouer. Toutes les actions qui seront décrites sont justifiées si vous prenez le temps de consulter les dossiers, les messages et autres pages Internet que vous aurez l'occasion de croiser dans votre aventure.

KANARY : LE SIÈGE

Vous commencez l'aventure dans le bureau de votre défunt père. Commencez par vous diriger vers la salle de conférence qui est sur votre gauche. C'est l'espace occupé par une grande table cernée de quelques chaises. Vers le fond de la pièce, sur la gauche, il y a un pan de mur arrondi. Cliquez dessus, et vous aurez accès au coffre-fort du bureau. Celui-ci contient quatre serrures. Pour ouvrir, vous devez remplir les cylindres que vous aurez extraits des serrures avec les quatre éléments. Vous devez ainsi mettre de la terre dans la première serrure. Vous la trouverez dans le pot de la plante verte qui est dans la salle de réunion. Remplissez la serrure «eau» avec l'eau qui se trouve sous le plancher de l'entrée du bureau. Pour l'air, la serrure se remplira d'elle-même lorsque vous la retirerez de son réceptacle. Et enfin, la serrure du feu devra être portée à incandescence à l'aide du briquet qui se trouve sur le bureau. Quand le coffre sera ouvert, prenez tous les objets qui sont à l'intérieur.

Une fois que vous avez dépouillé le coffre, allez vers la sortie et prenez l'ascenseur vers le hall de l'usine. Dirigez-vous vers l'agent Ridley, c'est le type en bleu affublé d'une casquette surmontée d'une paire de lunettes de tankiste soviétique. Remettez-lui le dossier «Zéro Zone», ainsi que la lettre de la Murena. Allez vers le distributeur de café qui est entre les deux téléporteurs, prenez-en un, et allez l'offrir à la cyber-hôtesse d'accueil. Elle vous donnera une combinaison de protection qu'il vous faudra passer. Allez vers l'entrée du complexe industriel, et entrez dans l'usine.

Une fois que vous aurez passé le robot-vigile, allez au fond du couloir, et ouvrez la porte du fond. Avancez sur la plate-forme et faites-la descendre à l'aide du pupitre qui est sur votre gauche. Puis, toujours à l'aide du pupitre, faites avancer la plate-forme sur la coursive circulaire. Allez sur la gauche jusqu'à ce que vous trouviez une porte d'accès sur la paroi de gauche. Appuyez sur l'interrupteur, et entrez. Prenez la porte qui est sur votre droite. Vous serez dans la remise à outils. Ouvrez tous les placards jusqu'à ce que vous trouviez une dévisseuse. Prenez-la, et ressortez. Entrez dans la salle des incubateurs dont la porte se trouve sur votre droite en sortant de la remise. Quand vous y serez, cherchez à ouvrir tous les containers jusqu'à ce que vous soyez en possession de deux parties d'un exosquelette : les jambes et le buste. Puis, ouvrez les placards et les tiroirs de la pièce pour y trouver une paire de lunettes de visée nocturne et un masque à oxygène. Quand vous aurez fini vos acquisitions, dirigez-vous vers la sortie sans omettre de rendre votre combinaison au robot-vigile. Quand vous serez sorti de l'usine, allez voir l'hôtesse d'accueil et parlez-lui ; elle vous remettra un passe qui vous permettra d'entrer en contact avec le numéro deux des usines Kanary : monsieur Mutron.

L'APPARTEMENT DE VOTRE PÈRE : ÇA SENT LE CHAUD

Entrez dans l'ascenseur et présentez le passe de la secrétaire sur le bouton du bas. Quand vous serez arrivé devant Mutron, parlez-lui. Laissez-le déblatérer et cassez-vous. Retournez dans l'ascenseur, allez dans le hall puis dans le téléporteur et rendez-vous à l'appartement de votre père (toujours autant défunt). Devant la porte, cliquez sur la maisonnette japonaise qui est à gauche, et présentez le passe codé de l'appartement de Al Gonzo que vous avez trouvé dans le coffre de son bureau. A gauche, en entrant, il y a une table basse. Allez prendre le journal et l'enveloppe qui sont posés dessus. Examinez l'enveloppe, vous y trouverez une photo de Ruth.

Envoyez les vôtres à Joystick Soluces, 6 bis rue Fournier, 92588 Clichy Cedex.

SOLUTION ZERO ZONE

Dirigez-vous vers le bar qui est devant l'entrée de l'appartement et déclenchez le robot-serveur en cliquant sur le pilier de droite quand vous êtes dos à la porte. Discutez un moment avec lui, puis donnez-lui la photo de Ruth pour obtenir un code Internet. Ensuite, actionnez votre Shuttle de manière à prendre une photo du robot-serveur. Donnez-la lui, il vous donnera un CD en échange. Allez vers la bibliothèque, montez à l'échelle et prenez le livre sur la méditation qui se trouve en haut à gauche. Redescendez, allez vers la chaîne hi-fi, et mettez le CD à l'intérieur. Après que vous ayez pris connaissance des dernières volontés de votre père, cherchez à gauche du meuble hi-fi, et prenez les CD de Trumansky.

Allez dans la cuisine. Elle est de type américain et communique directement avec la pièce principale de l'appartement. Ouvrez le frigo, et prenez-y tout ce que vous pourrez. Notamment les trois pizzas. Allez vers le micro-ondes (c'est l'espèce de plaque circulaire dans le coin, qui ressemble à s'y méprendre à une grosse crêpière), et cuisez les trois pizzas. Si vos points de vie en prennent un coup pendant la partie, vous pourrez toujours vous enfiler une ou deux pizzas pour vous retaper. De part et d'autre du four, vous trouverez une boîte de Canigou dans un placard et un ouvre-boîtes dans un tiroir. Allez dans la salle de bains. Prenez le poudrier qui est sur le lavabo, puis la boîte de somnifères qui se trouve dans l'armoire à gauche de celui-ci. Puis, allez vers le placard qui est près de la porte de la salle de bains et prenez le flacon de parfum. Dirigez-vous vers la baignoire, ouvrez la boîte de Canigou, et versez le contenu dans la gamelle rouge qui est posée sur le sol. Quand le cyber-clébard se mettra à becqueter, allez dans la remise. Elle se trouve derrière la porte qui est à gauche de la chambre. Quand vous serez entré, passez sous le porche, et jetez un coup d'œil sur les vêtements qui sont suspendus jusqu'à ce que vous trouviez un cheveux sur une veste. Fouillez dans les cartons pour y trouver des munitions. Revenez devant la porte sans sortir du débarras et tournez-lui le dos. Mettez-vous devant la penderie de gauche, et cliquez vers le bas, sur l'hologramme de chambre. Vous serez alors téléporté dans une chambre d'enfant. Cliquez sur la tête du serpent en peluche. Vous trouverez un passe de caisson. Dirigez-vous vers le coin de la pièce où un dispositif de téléportation est installé sur le sol. Cliquez dessus et sortez de la chambre. Dirigez-vous vers le caisson qui est dans le débarras. Servez-vous du passe que vous avez trouvé sur le terminal qui est posé à droite du caisson. Vous aurez ainsi réveillé Lone, une cyber-meuf...

Parlez-lui et suivez-la vers la porte des chiottes où s'est réfugiée votre petite sœur, Babylone. Quand vous serez devant la porte, parlez à Lone pour faire sortir la cyber-gamine.

VISITE NOCTURNE LITIGIEUSE

Sortez de l'appartement de Al Gonzo, allez dans le téléporteur et rendez-vous dans le hall de la Kanary. Quand vous serez arrivé sur place, allez dans les toilettes, et ouvrez les chiottes de gauche. Levez la tête et ouvrez la grille d'aération à l'aide de votre dévisseuse. Glissez-vous dans le conduit et laissez-vous tomber dans la salle du téléporteur privé. Sortez de votre inventaire le cheveux de Al, et choisissez la destination de son appartement. Inutile de sortir du téléporteur, choisissez comme destination «Kanary : entrée privée». Sachez que vous arriverez dans le siège de Kanary de nuit, et que l'endroit sera sous surveillance électronique. Reprenez le conduit d'aération pour retomber dans les toilettes, puis équipez-vous de vos lunettes de visée nocturne. Ouvrez la porte d'accès sur le hall d'entrée et servez-vous de votre poudrier pour dévier les faisceaux laser qui sont au ras du sol. Pensez à reprendre le poudrier quand vous aurez franchi un faisceau ; vous en aurez besoin à plusieurs reprises.

Avancez jusqu'au bureau de la secrétaire, soulevez le comptoir pour pouvoir y pénétrer, et prenez le passe de monsieur Mutron qui est dans le tiroir (le passe, pas Mutron). Dirigez-vous vers l'ascenseur en évitant de franchir le portail électronique qui est devant l'accès à l'usine ; c'est un coup à vous faire gauler connement. Prenez l'ascenseur et allez au sous-sol de l'appartement de Mutron. Avant de sortir de la cabine, mettez votre masque à oxygène et votre leurre thermique, vous pourrez ainsi pénétrer sans aucun danger dans le bureau de Mutron. Comme quoi, pour entrer dans quoi que ce soit, il faut être bien couvert. Sur le bureau de Mutron, vous trouverez une photo et des stylos. Derrière la photo, vous trouverez l'adresse d'une boîte à la con où sortaient assez souvent votre père et Sam Gauss, ingénieur de talent. Revenez au téléporteur et allez à l'appartement de Al Gonzo.

Sur place, dirigez-vous vers Lone, elle est en train de farnienter, allongée de tout son long sur le transat de gauche qui est sous la verrière. Montrez-lui la photo que vous venez de trouver. Elle vous donnera une clé. Allez vers le lit, et appuyez sur l'interrupteur qui est sur le mur à côté. Quand le lit sera soulevé, utilisez les clés sur la trappe qui était dissimulée par le lit, et prenez le flingue qui est dans la planque. Rangez votre bordel, et allez voir Lone avant de partir. Parlez-lui ; elle vous donnera les coordonnées téléphoniques de l'appartement de Al (parce que vous ne connaissiez pas le numéro de téléphone de votre père), puis cassez-vous. Allez dans le téléporteur et prenez la destination du Nyctalope.

LE NYCTALOPE

Dès que vous serez arrivé sur place, vous vous ferez accueillir par un robot de combat. Débarrassez-vous en, puis entrez sans crainte dans le

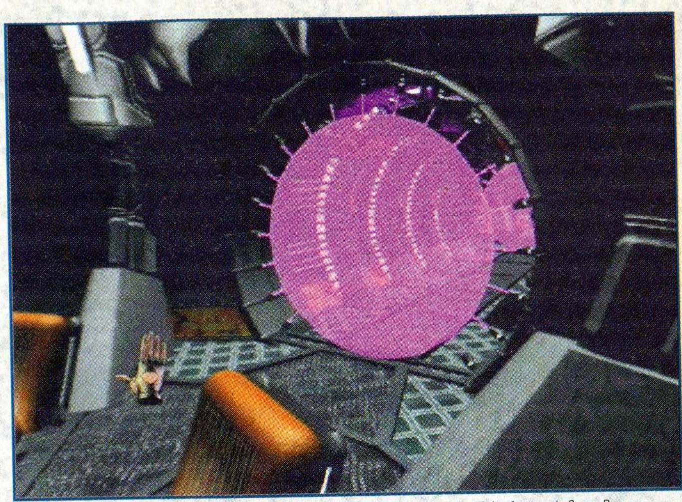


Soyez vigilant : quand vous voudrez sortir de votre appartement, Lone se dressera près de l'entrée pour pouvoir vous donner des informations supplémentaires.

 On le dit et on le répète : toute soluce publiée rapporte 300 francs à son auteur.

club. Dirigez-vous vers le bar, et parlez au robot-serveur (il a la forme d'un narguilé). Si vous vous êtes mal en point suite à votre combat, vous pouvez boire un peu pour récupérer. Commandez deux cocktails et une carte vidéophone. Traversez la piste de danse, et allez offrir vos cocktails et votre livre sur la méditation à l'hôtesse qui est derrière les tables. Descendez au sous-sol, et allez au fond vers les vidéophones. Utilisez votre carte vidéophone et le numéro que vous a donné Lone. Quand votre communication aura pris fin, allez dans les toilettes dont l'entrée est sur la gauche en regagnant le couloir. Prenez les toilettes qui sont fermées. Dedans, mettez votre exosquelette, tête, tronc et jambes, et actionnez le téléporteur qui est dans les toilettes.

A l'entrée de la salle secrète de méditation, montrez votre livre de méditation hertzienne au robot-videur, et entrez dans la salle. Cliquez vers le haut de la salle par deux fois pour rejoindre la table de Kyle. Notez, au passage, qu'un robot qui médite a la fâcheuse habitude de se scotcher au plafond. Enlevez votre casque et parlez avec Kyle. Quand votre conversation sera terminée, descendez de la table, parlez au robot-videur, revenez dans les toilettes et enlevez votre exosquelette, puis, regagnez le Nyctalope. Allez discuter avec le robot narguilé, et échangez votre exosquelette contre son arme. Sortez, allez vous téléporter à la Cité des scientifiques.


Insistez lourdement sur le cliquage sur la valise de la remise : c'est le seul moyen d'obtenir les faveurs de Sunny Boy.



LA CITÉ DES SCIENTIFIQUES

Sortez du téléporteur et allez ouvrir la double porte qui se trouve devant vous. Dès que vous l'aurez franchie, vous vous ferez agresser par deux robots de combat. Détruisez-les et allez ouvrir la deuxième double porte qui est devant vous. Passez sans crainte sur la passerelle qui est en face et dirigez-vous vers le bâtiment qui est de l'autre côté de la deuxième passerelle qui part vers la gauche. Allez devant la porte, ouvrez-la, entrez dans la bibliothèque. Cherchez un livre traitant du clonage ; il est rangé dans les rayonnages qui sont sur la gauche en entrant. Consultez l'ouvrage pour obtenir un code secret, sortez de la bibliothèque. Dirigez-vous vers le petit îlot qui est au centre du jardin, là où il y a plusieurs fois le même vieux shmoll, et allez vers la porte qui est au fond. Ouvrez-la, c'est l'ascenseur qui vous permettra de descendre au laboratoire de clonage. Quand vous y serez, mettez-vous face à la table de clonage. Servez-vous de votre code dessus, et posez-y votre boîte de somnifère. Enfin, servez-vous de nouveau de votre code sur la table et confirmez votre demande de clonage de somnifère. Récupérez votre boîte, et allez chercher les doubles qui sont dans le plus gros des trois cylindres. Remontez à l'extérieur, donnez des somnifères au vieux qui est allongé sur le sol : vous aurez ainsi trouvé le véritable Sam Gauss. Retournez dans le laboratoire et renouvelez l'opération de clonage, mais cette fois-ci sur vous-même, en vous allongeant sur la table de clonage. Préparez-vous à un choc, votre double est particulièrement stupide. Libérez-le de la cuve et sortez. Consultez votre téléphone cellulaire pour avoir les coordonnées du bunker de Kyle. Allez rejoindre votre clone devant la grande double porte de sortie et ouvrez-lui. Il se fera désintégrer un grand coup.

Franchissez la double porte tranquillement, allez au téléporteur pour vous rendre au bunker de Kyle. Montrez le livre de clonage et votre boîte de somnifère à Kyle, prenez l'antidote, et retournez à la Cité des scientifiques. Rejoignez Sam Gauss, et servez-vous de votre antidote sur lui. Montrez-lui le rapport Zéro Zone et la photo de lui et de votre père. Il se souviendra de vous et acceptera de vous aider sous certaines conditions.

PRIVÉ DE KANARY

Retournez à la Kanary, allez voir l'hôtesse, et prenez le passe pour que vous puissiez aller voir Mutron. Prenez l'ascenseur, allez parler à Mutron, laissez-le vous engueuler et vous interdire l'accès de la Kanary. Remontez dans le hall, et montrez-lui le vrai usage du pouvoir.

Dès que vous serez sorti de l'ascenseur, interceptez le porte-documents qui lévite en face de vous. Dites-lui que vous avez des documents à lui remettre pour qu'il puisse s'ouvrir. Prenez l'autorisation qui se trouve à l'intérieur et mettez-y le CD de Trumansky à la place. Allez voir la secrétaire, donnez-lui votre livre de méditation, elle vous donnera une combinaison antiradiations en échange. Mettez-la, allez vers l'entrée

de l'usine et montrez votre autorisation au robot-gardien. Descendez et ouvrez le rideau de fer grâce aux terminaux qui sont placés sur la coursive. Il vous suffit de réussir à entrer un seul code pour déclencher l'ouverture. Allez vous téléporter à l'aide de l'avant-dernier pupitre, en vous servant de votre autorisation. Durant votre transfert de caisson en caisson, vous vous retrouverez chaussé d'une paire de bottes au look assez discutable. Vous arriverez dans la salle des incubateurs. Allez vers l'armoire noire, ouvrez-la et prenez les trois bouteilles qui sont rangées en haut. Mélangez-les, vous obtiendrez un produit extrêmement corrosif. Passez devant tous les incubateurs et cherchez celui devant lequel se trouve une surface de verre cachant un compartiment de rangement. Servez-vous de votre liquide corrosif pour dissoudre la plaque de verre, et prenez les explosifs qui se trouvent à l'intérieur. Prenez aussi le canif qui s'y trouve. Mettez les explosifs dans la mallette de Sam Gauss, et dirigez-vous vers la porte. A l'aide du couteau, coupez le câble qui est sur le côté de la porte, sortez, et remontez dans le hall pour vous téléporter dans la Cité des scientifiques.



RÉCUPÉREZ DES SUPER BOTTES

DERNIER VOL POUR IO

A la Cité des scientifiques, allez voir Sam Gauss, il se trouve dans le laboratoire de clonage. Donnez-lui vos explosifs et vos bottes, puis sortez et allez vers la double porte qui donne accès au téléporteur. En chemin, vous vous ferez agresser par un robot-gardien. Dès que vous aurez fini votre combat, sortez et retrouvez Sam Gauss qui vous emmène en voyage vers Io.

Dans la navette, parlez à Sam avant qu'il ne s'endorme et programmez le vol de la navette en direction de Io. La vitesse n'a pas d'importance. Puis, sortez de votre siège de copilote. Une alarme d'incident technique se mettra à gueuler, remettez-vous dans votre fauteuil de copilote, cliquez sur l'ordinateur de bord, et servez-vous de votre masque à oxygène sur Sam. Parlez-lui, et allez au fond de la navette pour réparer la panne. Dans la salle de repos, qui vous sépare de la salle des machines, prenez la batterie et le marteau qui sont dans la malle qui est rangée dans l'étagère. Puis allez vers le lit, sortez l'autre malle qui est rangée sous le sommier et prenez les barres énergétiques qui sont à l'intérieur ; elles vous seront d'une grande utilité pour regagner facilement beaucoup de points de vie. Enfin, à côté de la porte d'accès à la salle des machines, prenez l'extincteur qui est pendu au mur.

Par trois fois, vous aurez à réparer les pannes de la navette. Il vous suffira d'aller ouvrir le placard technique qui se trouve au fond à gauche de la salle des machines. Il ne vous restera plus qu'à vous servir de la batterie pour la panne due au manque d'énergie, de l'extincteur pour abaisser la température trop élevée du moteur et du marteau pour la panne de transmission des coordonnées de vol. A la fin de chaque réparation, regagnez votre poste de copilote, pour sortir tout de suite après de votre siège ; ça provoquera les événements.

La quatrième et dernière panne sera fatale à la navette. Parlez avec Sam, et allez dans la salle des moteurs pour vous allonger sur la banquette qui s'y trouve. Il ne restera plus à Sam qu'à tenter un atterrissage en catastrophe. La navette s'éclatera sur la surface de Io. Officiellement, vous êtes mort.

IO, ÇA SENT LE SOUFRE...

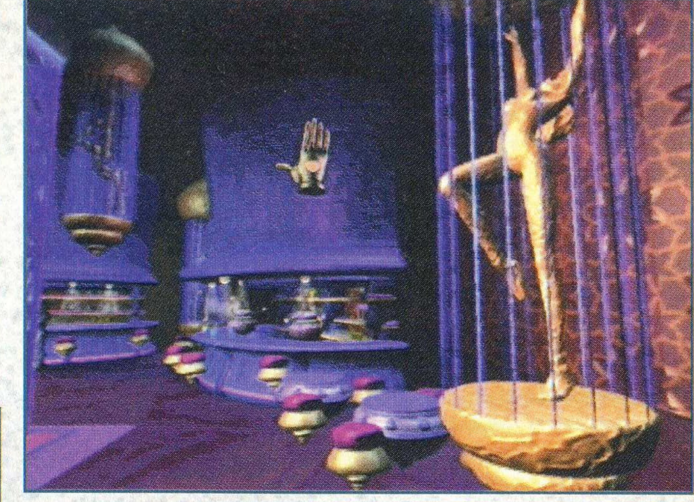
Sortez de l'épave du vaisseau par la brèche qui s'est faite sur la coque lors du crash. Marchez un peu parmi les débris. Ramassez la pelle, la barre à mine, les bottes et l'antenne qui traînent sur le sol. Servez-vous de votre canif sur chacune des deux bottes de Sam pour en extraire une loupe et une brosse. Cherchez l'endroit où vous pourrez enterrer ce qui reste de Sam ; il y a une surface creusable un peu plus loin. Servez-vous de la pelle, mettez les deux bottes dans le trou, remettez de la terre par-dessus, et plantez votre antenne en guise de pierre tombale. Retournez dans le vaisseau et servez-vous de votre barre à mine sur la banquette de la salle des machines pour découvrir un coffre. Prenez le carnet de notes de Sam qui est sur l'étagère de la salle des machines ; servez-vous de la dévisseuse sur le panneau de contrôle qui se trouve au plafond de la salle des machines.

Après l'ouverture de la trappe, servez-vous du pinceau, puis de la loupe sur le coffre pour en déclencher l'ouverture, et prenez le bijou de Xuma qui se trouve à l'intérieur. Mettez-le, sortez. Toutes ces opérations peuvent être faites dans le désordre, mais, tant que vous n'aurez pas offert une sépulture décente à ce qui reste de Sam, le robot Max-X3 ne viendra pas



RÉCUPÉREZ VOTRE PETITE SOEUR

à vous. Dès qu'il sera devant vous, parlez-lui, il vous donnera un téléporteur portable. Pour s'en servir, vous n'avez qu'à l'examiner.
Mettez le cap chez Zoé. Pour vous faire accepter par la communauté, il faut que vous jouiez au tripot. Il faut gagner trois fois de suite. Regardez dans quelle direction est tournée la tête de Roxane, la jeune fille qui se tient derrière la table, pour connaître la solution. Rejoignez Max et Roxane à la table du fond, puis discutez avec eux. Téléportez-vous vers l'entrepôt de la Kanary Io Corp. et supprimez les deux robots-gardiens qui sont postés à l'entrée pour délivrer Max. Parlez-lui, puis allez à l'épave de votre navette pour y récupérer les bottes de Sam. Retournez chez Zoé, donnez les bottes à Max. Il faudra que vous attendiez Roxane pour qu'elle vous donne un fusil. Pour la faire revenir plus



Le Nyctalope : intérieur.



vite, faites partir le robot-serveur en refusant, ou en acceptant, une consommation. Téléportez-vous de nouveau à la Kanary Io Corp. puis revenez chez Zoé. Parlez à Roxane, suivez-la jusqu'à l'épave de votre navette. Rejoignez-la devant le coffre Xuma et parlez-lui. Puis donnez-lui votre pendentif Xuma. Après l'ouverture du coffre, parlez encore à Roxane, et retournez chez Zoé.
Arrivé au bar, rejoignez Roxane à la table du fond, et parlez une nouvelle fois avec elle pour qu'elle puisse vous donner des munitions. Allez à la Kanary Io Corp. Sur place, ouvrez le feu sur les deux robots-gardiens et délivrez une nouvelle fois Max. Il vous donnera le ZX2000. Il ne vous restera qu'à retourner à l'épave de votre navette, à enterrer les bottes de Sam, à remettre l'antenne par-dessus sa sépulture, et à dire au revoir à tout le monde sur Io ; Roxane aura contacté son père pour vous ramener à votre appartement.

LE TRAVAIL DE KYLE

Entrez dans votre appartement, et allez rejoindre Lone qui se repose à l'intérieur de son caisson dans la remise. Montrez-lui le ZX2000, et sortez. Juste avant de partir, elle vous donnera un CD d'un certain Sunny Boy. Dessus, une chanson aphrodisiaque pour les cyborgs du type de Lone, donc, défense de se passer le CD en question devant Lone, sinon, votre partie sera terminée : depuis les Borgia, l'inceste ne paie plus…
Allez vous téléporter dans le bunker de Kyle et montrez-lui le ZX2000. Prenez l'arme qu'il vous donne, et allez vous téléporter à la Kanary, via le téléporteur privé. Quand vous serez arrivé sur place, vous aurez de nouveau toute la manip des lasers de surveillance et du poudrier à refaire. Mais cette fois-ci, des robots de surveillance volants seront de la partie. Débarrassez-vous en, et allez jusqu'au bureau de la secrétaire. Prenez la combinaison antiradiations qui se trouve dans le caisson et prenez le passe de Mutron qui se trouve dans le tiroir. Allez dans le bureau de Mutron sans oublier de mettre le masque à oxygène et le leurre thermique auparavant. Quand vous serez installé, prenez les deux photos qui sont sur le bureau et remontez dans le hall. Enfilez votre combinaison antiradiations et descendez dans l'usine. Retournez dans l'établi où ous avez trouvé la dévisseuse en début de partie. Sur la console qui longe le mur de gauche en entrant, il y a un bouton rouge. Appuyez dessus pour ouvrir un petit compartiment, et glissez le ZX2000 dedans. Remontez dans le hall, et rendez-vous au Nyctalope.
Allez à la rencontre de l'agent Ridley qui se tient devant le bar. Donnez-lui le rapport Zéro Zone ainsi que les deux photos que vous avez trouvées sur le bureau de Mutron. Allez rejoindre l'hôtesse derrière les tables, discutez avec elle, histoire d'avoir un rendez-vous à la TBT, la MTV cyborg locale. Allez retrouver Lone dans votre appartement et donnez-lui votre téléphone cellulaire, puis allez à la TBT discuter avec l'hôtesse qui vous apprendra la disparition de Sunny Boy. Retournez dans le bunker de Kyle, admirez le beau travail des assassins qui bossent pour Mutron. Kyle se retrouve la gueule plantée dans le sol, légèrement mort… Ne vous découragez pas une seconde, dirigez-vous vers l'ordinateur de Kyle. Prenez la disquette qui se trouve dans le lecteur. Ouvrez la boîte qui est sur le bureau et prenez les disquettes qui sont dedans (il y en a deux, une disquette de démarrage et une de programme). Insérez la disquette

de démarrage, puis la disquette d'arrêt d'urgence. Remettez la disquette de démarrage et celle de programme. Laissez cette dernière dans le lecteur, et allez un peu plus loin dans le labo de Kyle ; juste devant la console rouge surmontée de trois tubes de saxo blancs inversés. Tripotez les tubes en cliquant dessus jusqu'à ce que le lecteur de CD latéral s'ouvre sur le côté droit. Insérez le CD de Sunny Boy et sortez.

SORTIE NOCTURNE AU NYCTALOPE

Allez donc au Nyctalope, et prenez le journal qui se trouve sur le comptoir du bar. Le robot-narguilé sera très content de vous voir en vie et si vous parlez avec lui, il vous donnera une invitation à la soirée «zen-grunge-transe-house» organisée par le Nyctalope. Allez à la Kanary et montez dans vos bureaux. Sur la table basse de la salle d'attente, il y a une bouteille de champagne avec la flûte qui l'accompagne et un saladier plein de chips. Prenez-les et descendez taper la drague auprès de votre secrétaire. Insistez lourdement, offrez-lui du champagne et des chips jusqu'à ce qu'elle vous signale que son bureau n'est pas un comptoir de bar. Offrez-lui alors votre invitation à la soirée du Nyctalope.
Allez rejoindre la secrétaire au Nyctalope, et offrez-lui deux cocktails que vous aurez achetés au robot-narguilé. Quand elle aura fini ses consommations, allez revoir le robot-narguilé. Parlez avec lui, et, mort de rire, il vous proposera un cocktail maison spécial «déglingage intensif de cyborg femelle». Pour cela, donnez-lui votre extincteur et votre marteau. Une fois que vous l'aurez, ne tentez pas de le boire ; c'est mortel pour vous. Donnez la substance illicite à la secrétaire et allez à votre appartement.
Dès que vous serez arrivé, la secrétaire sonnera à votre porte. Ouvrez-lui, et prenez un verre d'eau en le demandant à votre robot-serveur. Ajoutez-y votre somnifère, et donnez le tout à votre secrétaire qui est assise sur votre lit. Quand elle sera déconnectée, parlez au robot-chien E330. Il vous donnera un outil pour ouvrir la secrétaire. Servez-vous de celui-ci pour chercher une disquette rouge planquée dans le corps de la cyborg, et allez au bunker de Kyle. Quand vous serez arrivé, allez vers l'ordinateur de Kyle, et mettez votre disquette rouge dans le lecteur. Puis, reprenez-la, et remettez la disquette programme dans le lecteur. Sortez et téléportez-vous au bunker secret de Mutron. Vous y trouverez Sunny Boy qui refusera de vous suivre tant que vous ne lui donnerez pas des cadeaux qui le feront bouger de sa chaise. Revenez dans votre appartement, allez dans la remise. Il y a une valise qui traîne sur le sol. Fouillez-la pour en sortir une veste rouge, une paire de tongs et un caleçon. Notez que pour avoir le caleçon, il faut être très insistant sur le cliquage sur la valise. Une fois que vous aurez tout ça, allez revoir Sunny Boy, et donnez tout ce que vous avez trouvé dans cette valise.
Discutez avec Sunny Boy jusqu'à ce que vous obteniez la promesse ferme qu'il va faire ses valises et qu'il va se casser de la planque de Mutron.
Retournez au Nyctalope, et remettez la disquette rouge à la secrétaire. Puis discutez avec elle pour qu'elle vous remette une place pour le Robotic Circus.



LE ROBOTIC CIRCUS

A votre arrivée, allez voir l'agent Ridley qui se tient sur le chemin qui mène au Robotic Circus. Parlez-lui et récupérez la photo de Babylone, puis, dirigez vous vers l'entrée principale du cirque.
Sur la droite du chemin, il y a une roulotte. Approchez-vous d'elle, ouvrez le compartiment latéral de celle-ci, et prenez les habits de clown qui s'y trouvent. Entrez dans le cirque, allez vers la gauche ; il y a une armoire. Ouvrez-la avec votre dévisseuse, et prenez le grappin, la torche électrique et la batterie qui s'y trouvent. Ressortez, allez prendre l'entrée des artistes qui se trouve au bout de la déviation du chemin principal. Ouvrez la porte, et mettez votre ridicule costume de clown. Passez devant le vigile qui est devant la porte, et entrez dans la salle aux monstres. Allez parler au cyborg enfermé dans le tube au centre de la pièce, enlevez votre costume de clown, et montrez-lui la photo de Babylone. Dirigez-vous vers la grille qui est au fond de la pièce, et posez votre grappin dessus. Cela fait, mettez la batterie dans la lampe, et installez celle-ci de manière à éclairer les monstres captifs qui tiennent votre grappin. Une fois que la grille sera ouverte, descendez.
Dans le sous-sol, vous serez accueilli par un robot de combat. Anéantissez-le, et continuez votre chemin. Vous arriverez à l'entrée d'un labyrinthe. Suivez les directions suivantes dans l'ordre : en face, à droite, en face, à gauche, en face et en face. Vous arriverez dans la cellule de Babylone, qui vous reconnaîtra malgré votre déguisement.
Parlez-lui, et coupez, à l'aide de votre canif, le fil rouge de la bombe. Ouvrez la grille d'évacuation qui est sur le sol à l'aide de votre barre à mine. Puis donnez la bombe à Babylone afin qu'elle puisse la réparer. Elle vous donnera un fil électrique dont il faudra vous servir pour la bombe avant de la lancer dans l'égout. Vous n'avez plus qu'à suivre Babylone vers le chemin de la sortie. Votre fuite sera stoppée par le vigile de tout à l'heure. Vous n'aurez qu'à cliquer par-dessus son épaule, à droite, pour continuer.
Quand vous serez à l'extérieur, allez voir l'agent Ridley, discutez avec lui, et prenez son numéro de téléphone et de fax. Allez au bunker de Kyle. Parlez avec Lone, et récupérez le CD de Sunny Boy. Retournez voir votre secrétaire, et parlez-lui. Elle vous donnera un formulaire à remplir pour obtenir l'autorisation de Mutron de visiter les locaux de votre entreprise. Retournez dans votre bureau, servez vous de votre formulaire et du numéro de Ridley sur votre fax, allez rejoindre l'agent Ridley dans le hall. Discutez un moment avec lui, et allez parler à la secrétaire pour qu'elle vous donne une combinaison antiradiations. Descendez dans la salle des incubateurs, et allez ouvrir celui qui est au fond à droite. La cyborg qui en sortira ira en ouvrir un autre, qui laissera une autre cyborg aller en ouvrir un autre, etc.
Téléportez-vous à la TBT, et parlez avec les ingénieurs du son pour qu'ils vous ouvrent l'accès au studio. Parlez avec Sunny Boy, et donnez-lui son CD. Il ne vous restera qu'à rentrer chez vous.

C'EST LA FIN

Quand vous serez enfin arrivé chez vous, discutez un brin avec Babylone (Baby-lone : le bébé de Lone, putain c'est trop nul ! !), puis avec Lone. Elle décidera de s'éclipser pour éviter de vous sauter dessus dès qu'elle entendra le CD de Sunny Boy, diffusé en Nicam sur toutes les chaînes. Cela dit, Babylone, elle aussi est un cyborg, et elle reste avec vous dans l'appartement... Comme quoi, pendant que tout le monde s'enverra en l'air à l'extérieur, il ne vous restera qu'à remettre ce grotesque costume de clown pour occuper la petite...

Pete Boule

Starcraft

Starcraft... au-delà du manuel qui était fait de chou bouilli.

Nous n'avons pas encore assez exploré Starcraft pour nous ériger en maîtres et guides, loin s'en faut, et chaque partie sur BattleNet est encore pour moi une désagréable leçon d'humilité. Par contre, j'ai déjà pu déplorer les 100 pages de néant dont est constitué le manuel du jeu. Voici de quoi partiellement combler ces honteuses lacunes, avec les caractéristiques de toutes les unités. Précisons que les noms français ont volontairement été omis puisque non seulement le jeu n'est pour l'instant disponible qu'en anglais (manuel en français), mais qu'en plus, les noms français sont une fois de plus détestables et ridicules.



UNITÉS TERRAN

SCV

Type d'unité : péon
Coût de fabrication : 50 minéraux
Temps de fabrication : 20
Contrôle : 1
Bâtiment nécessaire : Command Center
Upgrades possibles : aucun
Points de vie : 60
Type d'attaque : corps à corps
Type de dommages : normal
Dégâts : 5 (+1/upgrade)
Armure : 0 (+1/upgrade)
Espaces pris dans un transport : 1
Commentaires :
Le péon des Terrans. Unité à défendre. Peut abandonner une construction et reprendre une construction abandonnée par un autre pour la finir. Peut réparer véhicules et bâtiments. Si votre base est attaquée par des Zerglings avant même que vous ayez eu le temps de fabriquer des Marines (situation classique), créez un groupe de douze SCV et envoyez-les à la charge ; ils devraient se montrer à la hauteur.

MARINE

Type d'unité : Infanterie de base
Coût de fabrication : 50 minerais
Temps de fabrication : 24
Contrôle : 1
Bâtiment nécessaire : Barracks
Upgrades possibles : armes et armures (Engineering Bay) / U238 shell augmentant la portée des tirs (Academy) / Stimpak augmente les dégâts et la vitesse mais fait perdre des points de vie (Academy)
Points de vie : 40
Type d'attaque : terre & air
Type de dommages : normal
Dégâts : 6 (+1/upgrade)
Armure : 0 (+1/upgrade)
Espaces pris dans un transport : 1
Commentaires :
A fabriquer d'urgence en début de partie. Envoyez aussitôt un couple explorer la carte et dénicher les camps ennemis. Très pratiques pour exterminer les Overlords baladeurs en début de partie (ce qui ampute sévèrement la production de l'adversaire Zerg). A planquer dans des bunkers quand la partie avance et à laisser oublier au profit des Goliath.



FIREBAT

Type d'unité : infanterie de base
Coût de fabrication : 50 minerais
Temps de fabrication : 24
Contrôle : 1
Bâtiment nécessaire : Barracks
Upgrades possibles : armes et armures (Engineering Bay) / Stimpak augmente les dégâts et la vitesse mais fait perdre des points de vie (Academy)
Points de vie : 50
Type d'attaque : terrestre seulement/lance-flammes courte portée
Type de dommages : petite aire d'effet
Dégâts : 16 (+2/upgrade)
Armure : 1 (+1/upgrade)
Espaces pris dans un transport : 1
Commentaires :
A mêler aux groupes de Marines à concurrence

de 3 Marines pour 1 Firebat (particulièrement dans les bunkers). Surtout pratique pour attaquer les bâtiments.

VULTURE

Type d'unité : Véhicule de reconnaissance rapide
Coût de fabrication : 75 minéraux
Temps de fabrication : 30
Contrôle : 1
Bâtiment nécessaire : Factory
Upgrades possibles : arme et armure (Armory) / Spider Mines et vitesse (Machine Shop)
Points de vie : 80
Type d'attaque : grenades
Type de dommages : petite aire d'effet
Dégâts : 20 (+2/upgrade)
Armure : 0 (+1/upgrade)
Espaces pris dans un transport : 2
Commentaires :
Principal intérêt du Vulture : ses mines, mais il ne peut en poser que trois, sans possibilité de recharger. Sa rapidité et son attaque à distance peuvent être déterminantes contre des Zealots ou des Zerglings en début de partie en utilisant une stratégie "hit & run", c'est-à-dire tirer, fuir, tirer, fuir, etc.

SIEGE TANK

Type d'unité : véhicule d'assaut lourd
Coût de fabrication : 150 minerais/100 gaz
Temps de fabrication : 50
Contrôle : 2
Bâtiment nécessaire : Factory + l'upgrade Machine Shop
Upgrades possibles : armes et armure (Armory) / Siege Attack (Machine Shop)
Points de vie : 150
Type d'attaque : longue portée (très longue portée en mode Siege), uniquement terrestre
Type de dommages : aire d'effet
Dégâts : 30 (+3/upgrade) et 70 (+5/upgrade) en mode Siege
Armure : 1 (+1/upgrade)
Espaces pris dans un transport : 4
Commentaires :
L'unité à construire au plus vite. En mode Siege, il dépasse en portée toutes les autres unités du jeu et permettra d'annihiler les tourelles ennemies sans possibilité de riposte. Cette unité tire beaucoup plus loin que sa portée radar : pour l'utiliser au maximum de ses capacités, postez des Marines en éclaireurs dans son périmètre de tir.

GOLIATH

Type d'unité : véhicule d'assaut
Coût de fabrication : 100 minerais / 50 gaz
Temps de fabrication : 40
Contrôles : 2
Bâtiments nécessaires : Factory / Armory
Upgrades possibles : armes et armures (Armory)
Points de vie : 125
Type d'attaque : mitrailleuses (terre) / missiles (air)
Type de dommages : normal (terre) / petite aire d'effet (air)
Dégâts : terre 10 (+1/upgrade) / air 20 (+2/upgrade)
Armure : 1 (+1/upgrade)
Espaces pris dans un transport : 2
Commentaires :
Impératifs pour protéger vos Tanks. Si l'ennemi semble choisir une stratégie plus aérienne que terrestre, abandonnez simplement les Tanks au profit des Goliaths.



WRAITH

Type d'unité : avion de combat
Coût de fabrication : 200 minerais / 100 gaz
Temps de fabrication : 60
Contrôles : 2
Bâtiment nécessaire : Starport
Upgrades possibles : arme et armure (Armory) / Cloaking (Control Tower) / Powerplant (Science Facility)
Points de vie : 120
Type d'attaque : laser (terre) / missiles (air)
Type de dommages : normal (terre) / aire d'effet (air)
Dégâts : 8 (+1/upgrade) à terre / 15 (+2/upgrade) sur cible aérienne
Armure : 0 (+1/upgrade)
Commentaires :
A utiliser surtout en invisible (Cloacking) pour harasser l'ennemi en dehors de la portée de ses détecteurs. Attention, unité onéreuse et fragile.

DROPSHIP

Type d'unité : transport
Coût de fabrication : 100 minerais / 100 gaz
Temps de fabrication : 50
Contrôle : 2
Bâtiment nécessaire : Starport + Control Tower
Upgrades possibles : armure (Armory)
Points de vie : 150
Type d'attaque : aucune
Armure : 0 (+1/upgrade)
Espaces libres dans un transport : 8
Commentaires :
Pour éviter les risques inutiles, protégez les transits d'un soutien de Wraith.

BATTLE CRUISER

Type d'unité : véhicule lourd volant
Coût de fabrication : 400 minerais / 300 gaz
Temps de fabrication : 160
Contrôles : 8
Bâtiments nécessaires : Starport + Control Tower, Science Facility + Physics Lab
Upgrades possibles : armes et armure (Armory) / Yamato Cannon et Power Plant (Physic Lab)
Points de vie : 500
Type d'attaque : laser (terre et air) / canon (terre et air)
Type de dommages : normal
Dégâts : 25 (+3/upgrade) pour le laser / 250 pour la Yamato
Armure : 2 (+1/upgrade)
Commentaires :
Trop lourd à fabriquer, pas assez puissant en attaque comparativement à son coût, seul le Yamato Cannon vaut le détour mais attention à ne pas tirer tous les Yamato Cannon d'un groupe à la fois sur une seule cible. Créez autant de groupes que vous avez de Battle Cruiser pour les sélectionner un à un pendant l'assaut.



GHOST

Type d'unité : infanterie spéciale
Coût de fabrication : 25 minerais / 75 gaz
Temps de fabrication : 50
Contrôle : 1
Bâtiments nécessaires : Barracks, Academy, Science Facility + Covert Ops
Upgrades possibles : armes et armure (Engineering Bay) / Cloacking, Sight Range (portée de tir), Lockdown, Power Plant (Covert Ops)
Points de vie : 45
Type d'attaque : fusil
Type de dommages : normal
Dégâts : 10 (+1/upgrade)
Armure : 0 (+1/upgrade)
Espace pris dans un transport : 1
Commentaires :
Une unité redoutable à condition de jouer à vitesse lente. Ce sont les ghosts (fantômes) qui déclenchent les attaques nucléaires. Infiltrez la base ennemie en invisible (Cloak) et infligez coup sur coup deux attaques sur la même zone : bâtiments et unités sont rasés sur les 2/3 d'un écran. L'habileté Lockdown neutralise complètement les unités mécanisées.

UNITES TERRAN


SCV


MARINE


FIREBAT


VULTURE


SIEGE TANK


GOLIATH


WRAITH


DROPSHIP

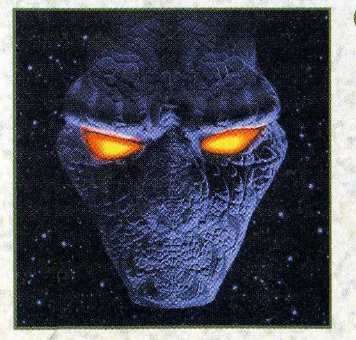

BATTLE CRUISER


GHOST


SCIENCE VESSEL

SCIENCE VESSEL

Type d'unité : unité "magique", volante, détecteur (d'invisible)
Coût de fabrication : 25 minerais / 300 gaz
Temps de fabrication : 80
Contrôle : 2
Bâtiments nécessaires : Starport, Science Facility
Upgrades possibles : Armure (Armory) / EMP Blast, Irradiate, Power Plant (Science Facility)
Points de vie : 200
Type d'attaque : aucune
Armure : 1 (+1/upgrade)
Commentaires :
EMP Blast fait tomber à zéro tous les "points de magie" des unités qui en utilisent, mais surtout tous les boucliers Protoss. Irradiate immole lentement une unité (jusqu'à 200 points de dégât), lui infligeant des dégâts à elle et à son entourage proche. Idéal contre les groupes compacts. Defensive Matrix donne temporairement 250 points de vie supplémentaires à une unité.



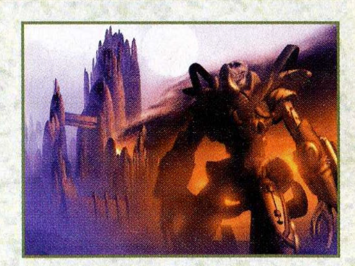
UNITÉS PROTOSS

PROBE

Type d'unité : péon
Coût de fabrication : 50
Temps de fabrication : 20
Contrôle : 1
Bâtiment nécessaire : Nexus
Upgrade possible : aucun
Bouclier/Points de vie : 20/20
Type d'attaque : corps à corps
Type de dommages : normal
Dégâts : 5 (+0/upgrade)
Armure : 0 (+1/upgrade)
Espaces pris dans un transport : 1
Commentaires :
Se reporter aux SCV des Terran. Ne peuvent pas réparer. Téléportent les bâtiments en une seconde puis peuvent retourner aussitôt à leur tâche. Profitez de cet avantage.

ZEALOT

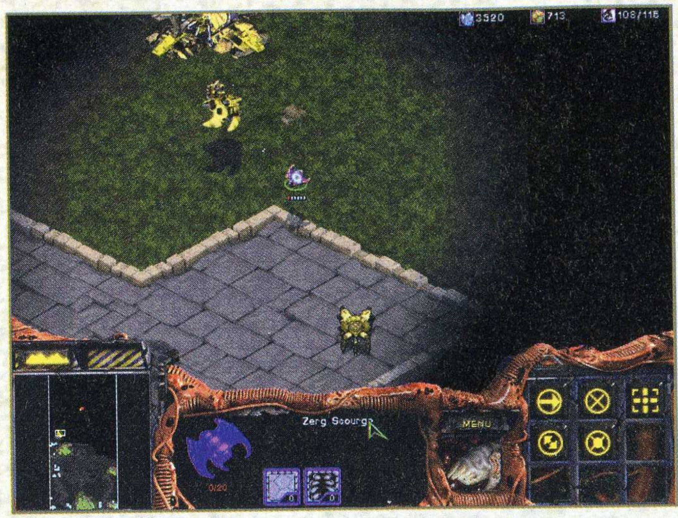
Type d'unité : infanterie de base
Coût de fabrication : 100 minerais
Temps de fabrication : 40
Contrôles : 2
Bâtiment nécessaire : Gateway
Upgrades possibles : arme, bouclier et armure (Forge) / Mouvement Rate (Citadel of Adun)
Bouclier/Points de vie : 80/80
Type d'attaque : corps à corps (cible terrestre uniquement)
Type de dommages : normal
Dégâts : 16 (+2/upgrade)
Armure : 1 (+1/armure)



Espaces pris dans un transport : 2
Commentaires :
La plus puissante des unités rapidement construites. Développez l'upgrade "Mouvement Rate", les rendre plus rapides et ainsi annuler les tactiques "hit & run" des ennemis pouvant tirer. Unique faiblesse : ne peuvent rien faire contre les unités aériennes.

DRAGOON

Type d'unité : véhicule lourd d'assaut
Coût de fabrication : 150 minerais / 50 gaz
Temps de fabrication : 50
Contrôle : 2
Bâtiments nécessaires : Gateway, Cybernetics Core
Upgrades possibles : armes, armure, bouclier (Forge) / Attack Range (Cybernetics Core)
Bouclier/Points de vie : 80/100
Type d'attaque : boules d'énergie (terre & air)
Type de dommages : aire d'effet
Dégâts : 20 (+1/upgrade)
Armure : 1 (+1/upgrade)
Espaces pris dans un transport : 4
Commentaires :



Idéal comme complément des tourelles autour d'un Shield Battery. Attention, cadence de tir très lente. A défendre par des Zealots.

SHUTTLE

Type d'unité : transport
Coût de fabrication : 200 minerais
Temps de fabrication : 50
Contrôles : 2
Bâtiment nécessaire : Robotics Facility
Upgrades possibles : armure, bouclier (Cybernetics Core), Speed (Robotics Support Bay)
Bouclier/Points de vie : 60/80
Type d'attaque : aucune
Armure : 1 (+1/upgrade)
Espaces inclus dans un transport : 8
Commentaires :
A utiliser en combinaison avec le sort "Arbiter's Recall" pour transporter un maximum d'unités avec un seul sort.

SCOUT

Type d'unité : avion de combat
Coût de fabrication : 300 minerais / 150 gaz
Temps de fabrication : 80
Contrôle : 2
Bâtiment nécessaire : Stargate
Upgrades possibles : arme, armure, bouclier (Cybernetics Facility) / Movement Rate, Sigh



Range (Fleet Bacon)
Bouclier/Points de vie : 90/130
Types d'attaques : missiles (air), mitrailleuses (terre)
Type de dommages : petite aire d'effet (missiles) / normaux (mitrailleuses)
Dégâts : 24 (+2/upgrade) pour les missiles et 8 (+1/upgrade) pour les mitrailleuses
Armure : 1 (+1/uprgrade)
Commentaires :
Une puissante unité qui peut vous donner la domination des airs.

TEMPLAR

Type d'unité : unité "magique" terrestre
Coût de fabrication : 50 minerais / 150 gaz
Temps de fabrication : 50
Contrôle : 2
Bâtiments nécessaires : Gateway, Templar Archives
Upgrades possibles : bouclier, armure (Forge) / Psionic Storm, Hallucination, Khydarin Amulet (Templar Archives)
Bouclier/Points de vie : 40/40
Type d'attaque : aucune
Armure : 0 (+1/upgrade)
Espaces pris dans un transport : 2
Commentaires :
Utilisation optimum : fusionnez deux Templar en un Archon. Psionic Storm est plus ou moins l'équivalent du Death & Decay de Warcraft 2. Hallucination crée deux copies de la cible sans consistance, qui distrairont l'ennemi.

REAVER

Type d'unité : Véhicule d'infanterie lourde
Coût de fabrication : 200 minerais / 100 gaz
Temps de fabrication : 60
Contrôle : 4
Bâtiments nécessaires : Robotics Facility, Robotics Support Bay
Upgrades possibles : armure, bouclier, armes (Forge) Scarab Damage et Scarab Capacity Increase (de 5-10) (Robotics Support Bay)
Bouclier/Points de vie : 80/100
Type d'attaque : longue portée, cible terrestre uniquement
Type de dommages : aire d'effet
Dégâts : 100 (125 après l'upgrade)
Armure : 0 (+1/upgrade)
Espaces pris dans un transport : 4
Commentaires :
Très lents : utilisez le sort Arbiter's Recall pour les déplacer. Préparez à l'avance un maximum de Scarab (les munitions du Reaver) qui coûtent 15 minerais l'unité, pour ne pas vous retrouver à court en plein combat.

OBSERVER

Type d'unité : détecteur/unité volante de repérage
Coût de fabrication : 25 minerais / 75 gaz
Temps de fabrication : 40
Contrôle : 1
Bâtiments nécessaires : Robotics Facility, Observatory
Upgrades possibles : armure, bouclier (Cybernetics Core) / Speed, Sight (Observatory)
Bouclier/Points de vie : 20/40
Type d'attaque : aucune
Armure : 0 (+1/upgrade)
Commentaires :
L'éclaireur parfait. En Cloak en permanence (comme Wanda) et sans coût d'énergie, l'observer peut même détecter les Zergs enterrés.



ARCHON

Type d'unité : infanterie lourde
Coût de fabrication : 2 Templars
Temps de fabrication : 20
Contrôle : 0
Bâtiments nécessaires : Gateway, Templar Archives
Upgrades possibles : armes, armure, bouclier (Forge)
Bouclier/Points de vie : 350/10
Type d'attaque : éclairs à courte portée (air et terre)
Type de dommages : normal
Dégâts : 30 (+3/upgrade)

Armure : 0 (+1/upgrade)
Espaces pris dans un transport : 4
Commentaires :
La plus puissante unité terrestre du jeu. Son pire ennemi : les Science Vessels des Terran et leur EMP qui dissolvent leur bouclier et les laissent tous nus avec 10 petits points de vie.

CARRIER

Type d'unité : assaut aérien lourd
Coût de fabrication : 350 minerais / 300 gaz
Temps de fabrication : 140
Contrôles : 8
Bâtiments nécessaires : Stargate, Fleet Beacon
Upgrades possibles : armure, bouclier (Cybernetics Core) / Interceptor Capacity (de 4 à 8) (Fleet Bacon)
Bouclier/Points de vie : 150/250
Type d'attaque : aucune
Armure : 1 (+1/upgrade)
Commentaires :
Transporte 4 Interceptors (8 avec l'upgrade) faisant chacun 5 (+1/upgrade dans le Cybernetics Facility) points de dégât (air & terre) et jusqu'à deux fois par sortie. Faites le calcul : jusqu'à 128 points de dommage air/terre... monstrueux. Le Carrier fabrique lui-même ces chasseurs exactement comme une usine à une cadence infernale (30 minerais, durée 20). Créez des copies factices de vos Carriers (sort Hallucinate) et débordez totalement l'ennemi.

ARBITER

Type d'unité : "magique" et volante
Coût de fabrication : 25 minerais/500 gaz
Temps de fabrication : 160
Contrôle : 2
Bâtiments nécessaires : Stargate, Arbiter Tribunal
Upgrades possibles : armes, armure et bouclier (Cybernetics Facility) / Recall, Stasis, Khydarin tribunal (Arbiter Tribunal)
Bouclier/Points de vie : 150/200
Type d'attaque : boule d'énergie (air et terre)
Type de dommages : aire d'effet
Dégâts : 10 (+1/upgrade)
Armure : 1 (+1/upgrade)
Commentaires :
Une unité d'une puissance incroyable qui devrait vous donner la victoire, à condition d'avoir le temps de la développer : toutes vos unités se trouvant dans le rayon d'action se retrouvent invisibles (Cloaked). Recall : toutes les unités d'une zone sont téléportées sous l'Arbiter. Conclusion : gardez prêtes vos unités bien au chaud dans votre base, envoyez l'Arbiter en éclaireur et téléportez l'Apocalypse. Stasis est plus ambigu : il paralyse et rend invulnérables toutes les unités d'une zone.

UNITES PROTOSS


PROBE

ZEALOT



DRAGON

SHUTTLE

SCOUT


TEMPLAR

REAVER


OBSERVER

ARCHON

CARRIER

ARBITER

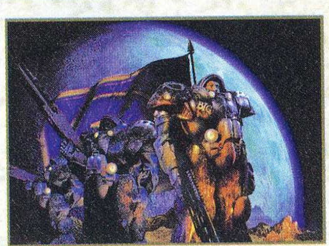
UNITÉS ZERGS

DRONE

Type d'unité : péon
Coût de fabrication : 50 minerais
Temps de fabrication : 20
Contrôle : 1
Bâtiment nécessaire : Hatchery
Upgrades possibles : Burrowing (Hatchery/Lair/Hive)
Points de vie : 40
Type d'attaque : corps à corps
Type de dommages : normal
Dégâts : 5 (+1/upgrade)
Armure : 0 (+1/upgrade)
Espace pris dans un transport : 1
Commentaires :
S'ils sont attaqués, sélectionnez tous vos drones et enterrez-les (Burrow), ils deviennent invisibles et intouchables.

OVERLORD

Type d'unité : ferme/scout/transport/détecteur
Coût de fabrication : 100 minerais
Temps de fabrication : 40
Contrôle : 0
Bâtiment nécessaire : Hatchery
Upgrades possibles : Ventral Sacs=habilité à transporter, Antenne upgrade=portée de détection améliorée, Pneumatic Carapace=double la rapidité (Lair/Hive)
Points de vie : 200



Type d'attaque : aucune
Armure : 0 (+0/upgrade)
Commentaires :
A utiliser avant tout comme détecteurs d'invisible en les répartissant à la périphérie de votre base. Peuvent être utilisés comme éclaireurs en tout début de partie, mais attention, ils sont extrêmement lents. Ne pourront accompagner un groupe d'assaut qu'à condition d'avoir développé l'upgrade d'accélération. Sont les "fermes" Zergs et donnent 8 contrôles.

ZERGLING

Type d'unité : infanterie extra-légère
Coût de fabrication : 50 minerais par paire
Temps de fabrication : 28
Contrôle :1/2
Bâtiment nécessaire : Spawing Pool
Upgrades possibles : Burrowing (Hatchery/Lair/Hive) / Movement Rate (Spawning Pool) / Attack Rate=vitesse d'attaque (Spawing Pool + Hive) / armes, armure (Evolution Chamber)
Points de vie : 35
Type d'attaque : corps à corps (terre uniquement)



Type de dommages : normal
Dégâts : 5 (+1/upgrade)
Armure : 0 (+1/upgrade)
Espace pris dans un transport : 1
Commentaires :
La plus rapide des armées à mettre sur pied. En deux couvées de trois œufs, vous voici en possession de douze Zergling. Foncez aussitôt sur les péons ennemis : dégâts garantis. Excellente tactique également : envoyez vos Zergling en éclaireurs un peu partout sur la carte et enterrez-les (Burrow). Ils resteront invisibles et serviront d'éclaireurs tout au long de la partie.

HYDRALISK

Type d'unité : infanterie légère
Coût de fabrication : 75 minerais / 25 gaz
Temps de fabrication : 26
Contrôle : 1
Bâtiment nécessaire : Hydralisk Den
Upgrades possibles : Movement Rate, Attack Range=portée d'attaque (Hydralisk Den)
Points de vie : 80
Type d'attaque : attaque à distance air et terre
Type de dommages : petite aire d'effet
Dégâts : 10 (+1/upgrade)
Armure : 0 (+1/upgrade)
Espaces pris dans un transport : 2
Commentaires :
Le gros de votre armée en attendant la fabrication des Mutalisks.

MUTALISK

Type d'unité : assaut aérien
Coût de fabrication : 100 minerais / 100 gaz
Temps de fabrication : 40
Contrôle : 2
Bâtiment nécessaire : Spire
Upgrades possibles : arme, armure (Spire) / mutation en Guardian (Greater Spire)
Points de vie : 120
Type d'attaque : air et terre à distance
Type de dommages : normal
Dégâts : 9-4-2 (+1/upgrade)
Armure : 0 (+1/upgrade)
Commentaires :
L'attaque des Mutalisks ricoche deux fois en perdant à chaque fois de sa puissance (d'où les trois dégâts différents). En groupes de douze, les Mutalisks forment des troupes redoutablement efficaces, polyvalentes et surtout, une fois encore, très vite mises sur pied.

QUEEN

Type d'unité : "magique", volante
Coût de fabrication : 100 minerais, 150 gaz
Temps de fabrication : 50
Contrôle : 2
Bâtiment nécessaire : Queen's Nest
Upgrades possibles : Armure (Spire) / Ensnare, Energy, Spaw Broodling (Queen's Nest)
Points de vie : 120
Type d'attaque : aucune
Armure : 0 (+1/upgrade)
Commentaires :
Ensnare : englue une aire, ralentissant le déplacement de toutes les troupes s'y trouvant (y compris les vôtres). Difficile à utiliser efficacement. Broodling : transmute une troupe organique ennemie en deux vers Zergs kamikazes plutôt faiblards (30 points de vie). Surtout utile pour se débarrasser de grosses bestioles comme des Ultralisks. Sont sensibles au sort : Marines, Firebats, Ghosts, Vultures, Siege Tanks, Goliaths, toutes les unités terrestres Zergs, Scourges, Zealots, Dragoons, Templars. Parasite : vous pouvez voir à travers les yeux de l'unité ennemie infestée exactement comme s'il s'agissait d'une de vos troupes. Infest Command Center : ne demande aucun point de magie, il suffit que le bâtiment Terran soit largement endommagé et hop, il est à vous.



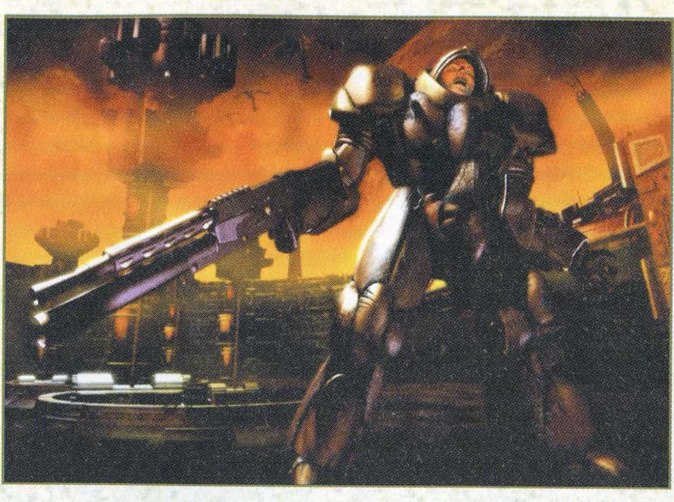
SCOURGES

Type d'unité : kamikaze volant
Coût de fabrication : 25 minerais / 75 gaz (la paire)
Temps de fabrication : 30
Contrôle : 1/2
Bâtiment nécessaire : Spire
Upgrades possibles : armure (Spire)
Points de vie : 20
Type d'attaque : kamikaze (uniquement aérien)
Type de dommages : normal
Dégâts : 110 (+0/upgrade)
Armure : 0 (+1/upgrade)
Commentaires :
L'équivalent volant des Zerglings. Une arme vicieuse et dévastatrice : produisez-les en masse et réservez-les. Dès que vous localisez les Overlords d'un ennemi Zerg, les Carriers du Protoss ou les BattleCruisers du Terran, expédiez-les en masse : massacre garanti. Très efficaces en reconnaissance et en patrouille, ils se suicident automatiquement sur tout ennemi volant à portée de sa vue.



ULTRALISK

Type d'unité : assaut terrestre lourd
Coût de fabrication : 200 minerais / 200 gaz
Temps de fabrication : 60
Contrôle : 6
Bâtiment nécessaire : Ultralisk Cavern
Upgrades possibles : arme, armure (Evolution Chamber)
Points de vie : 400
Type d'attaque : corps à corps (terre)
Type de dommages : normal
Dégâts : 20 (+3/upgrade)
Armure : 1 (+1/armure)
Espaces pris dans un transport : 4
Commentaires : Trop lourd, trop cher, trop lent : à n'utiliser que pour compléter un groupe d'Hydralisks ou Zerglings. Doit être couvert contre des ennemis aériens. A ne produire que si vous croulez sous les ressources et les contrôles (6 sont nécessaires par unité, c'est beaucoup).





DEFILER

Type d'unité : terrestre / "magique"
Coût de fabrication : 25 minerais / 100 gaz
Temps de fabrication : 50
Contrôle : 2
Bâtiment nécessaire : Defiler Mount
Upgrades possibles : armure (Evolution Chamber) / Plague, Consume, Energy (Defiler Mount) / Burrowing (Hatchery/Lair/Hive)
Points de vie : 80
Type d'attaque : aucune
Armure : 1 (+1/upgrade)
Espaces pris dans un transport : 2
Commentaires :
Plague, le sort atroce par excellence : il réduit tous les points de vie à 1 dans une aire d'effet (même ceux des bâtiments). Dark Swarm protège la cible des attaques à distance en l'entourant d'un nuage d'insectes. Excellent pour protéger Guardians et Hultralisks. Consume : dévorez une de vos créatures et récupérez 50 points de magie. Hum, les Zerglings sont les repas les plus prisés des Defilers (50 minerais la paire, une affaire)

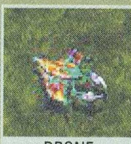
GUARDIAN

Type d'unité : assaut aérien lourd
Coût de fabrication : 50 minerais / 100 gaz / 1 Mutalisk
Temps de fabrication : 40
Contrôle : ceux du Mutalisk
Bâtiment nécessaire : Greater Spire
Upgrades possibles : arme, armure (Spire)
Points de vie : 150
Type d'attaque : bulle d'acide, longue portée, terrestre uniquement
Type de dommages : Normal
Dégâts : 20 (+2/upgrade)
Armure : 2 (+1/upgrade)
Commentaires :
Lente, uniquement antiterrestre, une unité chère et difficile à gérer. Peut-être en combinaison avec une nuée de Scourges pour mettre en respect toute tentative de contre-attaque aérienne.

INFESTED TERRAN

Type d'unité : infanterie kamikaze
Coût de fabrication : 100 minerais / 50 gaz
Temps de fabrication : 40
Contrôle : 1
Bâtiment nécessaire : Infested Command Center
Upgrades possibles : Burrowing (Hatchery), armure (Evolution Chamber)
Points de vie : 60
Type d'attaque : suicide (terrestre seulement)
Type de dommages : normal
Dégâts : 500 (+0/upgrade)
Armure : 0 (+1/upgrade)
Commentaires :
Parfaits pour en finir radicalement avec l'espèce Terran. N'oubliez pas qu'un Command Center Terran infesté peut voler !

UNITES ZERGS


DRONE


OVERLOD

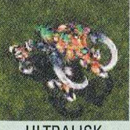

ZERGLING


HYDRALISK


MUTALISK


QUEEN


SCOURGES


ULTRALISK


DEFILER


GUARDIAN


INFESTED TERRAN

SOLUTION
Mysteries
1ère PARTIE

Woaa! trop puissant le Mysteries of the Sith. Seul Lucas pouvait nous pondre une suite aussi réussie du grand Jedi Knight. Pensez à changer les piles de votre sabre, il vous sera plutôt indispensable dans cet épisode. Voilà la première partie de la soluce complète avec tous les secrets. Alors bon appétit.



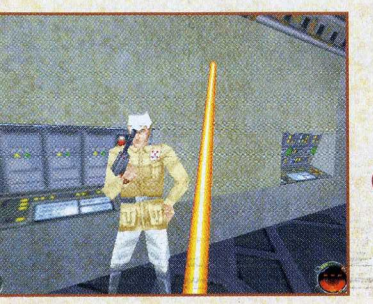
NIVEAU 1 LA BASE DE LA NOUVELLE RÉPUBLIQUE SUR ALTYR 5

Les Storm Troopers de monseigneur Vador déboulent dans la base. Méfiez-vous, ils sont équipés d'armes puissantes comme le railgun (détonateur fixe). A certains endroits, les Storm Troopers sont régénérés (ils arrivent en navettes). Les Scout Troopers sont équipés du Blastech, qui est une arme encore plus puissante même à grande distance. Les officiers impériaux sont plus dangereux que les Troopers. Gardez vos roquettes pour les AT-ST.

Passez la porte, prenez à gauche et montez dans la chambre de contrôle. Vous pouvez faire tomber un A-Wing sur la tronche des Troopers, ne vous en privez pas, que diable. Vous pouvez aussi utiliser les interrupteurs de la pièce pour fermer les portes du hangar. Sautez en bas pour participer à la bataille. Nettoyez le secteur puis dirigez-vous vers une salle de contrôle. Un mur explose et des Storm Troopers déboulent. Liquidez-les au sabre.

SECRET 1

Il y a une corniche au-dessus de la salle de contrôle. Eliminez les Storm Troopers et sautez



avec le pouvoir de la Force sur la corniche. Vous remarquez un trou dans le plafond au fond. Sautez par le trou et liquidez les Troopers. Sortez par le corridor en dessous de la corniche. Vous arrivez à une autre salle de contrôle. Tuez les Troopers qui s'y trouvent, sautez sur le balcon et prenez l'ascenseur menant à une zone de contrôle surplombant la salle avec les soldats rebelles et une unité R2. Au-dessus de la fenêtre, il y a une grille. Défoncez la grille avec votre sabre et engagez-vous dans le passage. Vous arrivez à une autre grille au sol. Découpez-la pour sauter en plein milieu d'un autre combat.
Dans cette nouvelle zone, vous arrivez à deux portes dont une est fermée. Prenez la porte -ouverte donc- qui mène à l'infirmerie. Récupérez tout le matos qui s'y trouve en vous occupant des impériaux par la même occasion. La chambre la plus proche du trou par lequel déboulent les impériaux contient la clé bleue.

SECRETS 2 ET 3

Quand vous entrez dans l'infirmerie, regardez les éclairages verts au plafond. Placez-vous sous les montants métalliques et utilisez la force pour sauter dans la cachette. D'un côté se trouve un boost de mana, de l'autre un sac à dos. Retournez à la porte fermée et pressez l'interrupteur vert. La porte est maintenant ouverte. Débarrassez-vous des impériaux et suivez le couloir jusqu'à un ascenseur. Cela vous mènera à une nouvelle salle de contrôle. Filez un coup de main à ces empotés de rebelles puis montez sur la passerelle avec l'ascenseur ou par la Force. Vous arrivez dans une salle de contrôle. Après le briefing, sortez par l'autre porte de la pièce. Explorez cette nouvelle zone jusqu'à ce que vous arriviez dans une salle de contrôle. Un Officier rebelle vous demandera d'enclencher le générateur auxiliaire.

SECRET 4

Suivez une série de couloirs coudés. Celui qui se trouve juste avant la grande salle qui mène aux générateurs contient une grille. Défoncez la grille et récupérez le matos. Ensuite, vous trouvez un embranchement qui mène au générateur. Enclenchez l'interrupteur.

SECRET 5

En retournant dans la grande salle, juste avant le générateur, se trouve une porte que l'on ne

 On le dit et on le répète : toute soluce publiée rapporte 300 francs à son auteur.

of the Sith

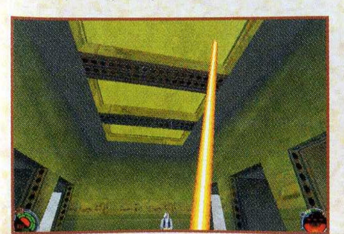
pouvait pas ouvrir avant. Pénétrez-y. Dans cette pièce se trouve le générateur de la base. Sautez sur le garde-fou que vous voyez à l'intérieur. Vous trouverez une autre grille à défoncer au fond.
Une fois le générateur de secours enclenché et le secret récupéré, retournez là où l'Officier rebelle vous a demandé de mettre le jus. Il y a une unité R2 à cet endroit. Une porte peut s'y ouvrir maintenant que le courant est branché. Franchissez la porte.

SECRET 6

Suivez le couloir jusqu'à une autre zone d'atterrissage. A l'un des coins de cette zone se trouve une grille à défoncer. Explosez-là et entrez dans le passage. Dans la zone où vous arrivez, il y a un AT ST à dégommer. Utilisez donc votre rail-gun puisqu'on vous refile des munitions. Si vous sortez et regardez la colline d'en face, à gauche, vous verrez un autre AT ST. Vous pouvez vous le faire de loin, vu qu'il faudra se la taper plus tard. Derrière les grandes caisses, dans la baie de déchargement, se trouve une grille à exploser avec votre sabre. Empruntez le passage. Vous allez arriver dans une zone avec un ventilo. Faites gaffe à votre santé. Vous passez un autre ventilo pour arriver finalement dans une zone avec des Troopers avec des rail-guns et l'AT ST que vous avez peut-être butés tout à l'heure. Liquidez donc tout ce beau monde et prenez la direction de la navette.

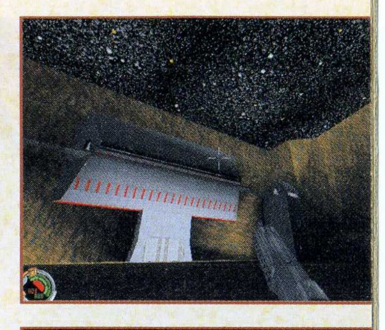
NIVEAU 2 ECORCE DE L'ASTÉROÏDE

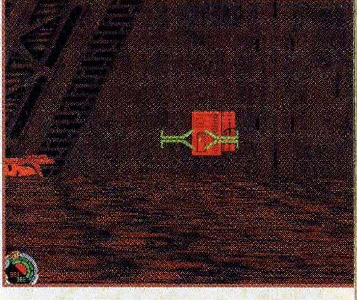
Dans ce niveau, vous trouverez l'opposition habituelle bien fournie en Troopers, plus d'autres copains. Les sentinelles sont des robots flottants bien embêtants. Vous pouvez vous les farcir avec le pistolet Bryar ou le Blastech, deux armes précises. Les droïdes probes ne sont pas trop dangereux mais évitez d'être à proximité quand ils enclenchent leur procédure d'autodestruction. Les droïdes de torture sont moins vicieux que dans Dark Forces mais plus gênants que les sentinelles.
Sortez de la caverne par la gauche par rapport au cockpit de la navette. Vous entrez dans une longue caverne presque droite. En prenant par le côté droit, vous avez une vue en hauteur de la forteresse impériale. Ne tirez pas, ne snipez pas, attendez pour l'instant. Suivez le tunnel dans la direction opposée. Vous arrivez à une petite structure dans la caverne. Butez tous les Troopers du coin. A l'intérieur de la casemate se trouve un Officier impérial. Descendez-le par la meurtrière puis détruisez le panneau sous les contrôles pour ouvrir la porte. Entrez. Assurez-vous d'avoir bien récupéré le Sniper Scope qui est nécessaire pour passer ce niveau.

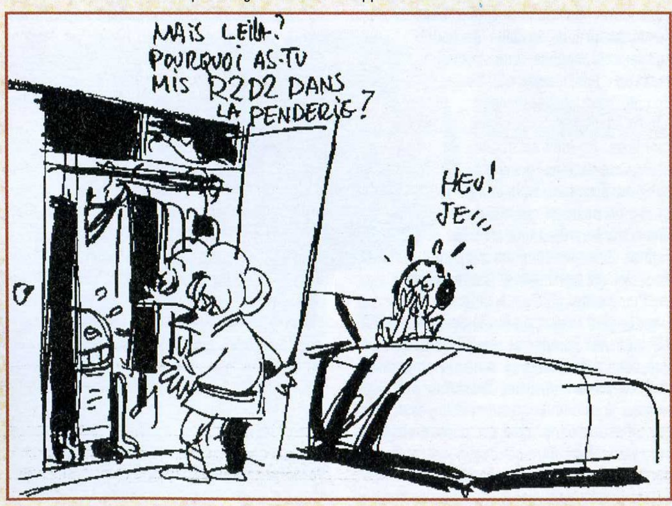


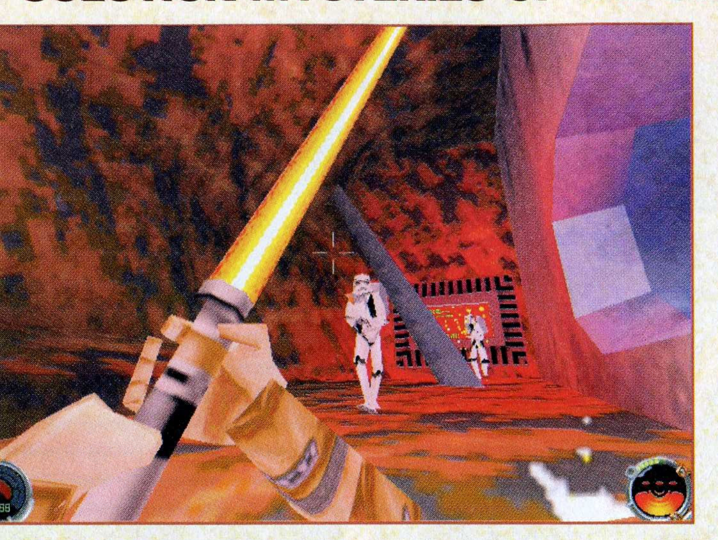
SECRET 1

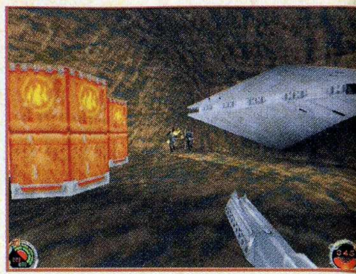
Prenez par le pilier avec un trou en forme de porte. Suivez un petit couloir puis vous arrivez à un trou. Sautez dedans. Baissez-vous (touche C) pour récupérer du matos. Sur le toit de la casemate il y a aussi plein de matos, particulièrement des roquettes guidées. Sortez par le passage avec la porte triangulaire. Suivez le chemin jusqu'à une très grande zone. Vous voyez trois Storm Troopers qui causent au loin. C'est le moment d'essayer votre fusil sniper ! C'est aussi le moment d'utiliser les roquettes guidées sur l'AT ST. Après avoir nettoyé le secteur, suivez le pont en pierre, puis le tunnel qui le prolonge. Vous arrivez à la Forteresse impériale. Utilisez le fusil sniper pour éliminer tout ce qui peut être éliminé avant de descendre.
Au fond, à droite de la forteresse, se trouve une porte. Une fois que vous avez détruit toutes les caméras de surveillance, la porte se referme dès que vous vous en approchez. Le seul moyen de pénétrer est de s'éloigner suffisamment pour que la porte se rouvre, puis d'utiliser le fusil sniper pour dégommer un panneau juste derrière la porte. Une fois détruit, vous pourrez vous approcher.











SECRET 2

Une fois que vous avez pénétré dans la Forteresse impériale, suivez la passerelle pour passer de l'autre côté. Utilisez la force pour sauter sur le toit de la dernière structure. Repérez le trou dans le mur de la caverne. Utilisez la force pour sauter dans le trou. Pour vous éclairer, utilisez Vision ou prenez votre sabre. Suivez le tunnel jusqu'à un énorme trou. Il y a une corniche juste en dessous. Avec moult précautions, sautez dessus pour accéder au secret (je vous conseille de sauver avant). Ensuite, il faut utiliser la force pour sauter par où vous êtes venu (sauver, toujours sauver). Retournez maintenant à l'intérieur de la Forteresse. Vous arrivez dans une grande zone avec un énorme trou. De la corniche où vous rencontrez un droïde probe, vous devez courir, puis sauter avec la Force, jusqu'à la corniche en haut sur le côté opposé (euh, comment on dit déjà, sauver ?). Sur ce côté, vous trouvez un escalier en métal dans la caverne rocheuse. Au fond se trouve une porte fermée protégée par deux Troopers. En haut se trouve un passage qui mène à une zone de préparation des Tie Fighter. Butez-les tous en snippant. Vous pouvez aussi utiliser le canon blaster. Puis montez par l'ascenseur.
Dans le petit couloir en forme de L près de l'AT AT, butez un Trooper et récupérez la clé. Dès que vous retournez à la zone de préparation, plein de renforts arrivent. Retournez à la porte fermée. Vous pouvez maintenant la passer. Prenez un ascenseur jusqu'à une petite niche dans la caverne. De l'autre côté, un canon auto vous canarde, protégé par un champ de force. Vous devez simplement aller au fond à droite de la niche. Le canon, en vous suivant, va tirer sur les barils de carburant. En éclatant, ceux-ci mettent le canon hors service.

SECRET 3

L'explosion des barils déclenche aussi l'ascenseur. Vous devez réussir un saut acrobatique sur cet ascenseur. En bas à droite, lors du dernier stop de l'ascenseur, se trouve une caverne avec du matos à récupérer. Et voilà le secret 3. Encore un coin où il faut sauver !

SECRET 4

Ce secret est particulièrement difficile car il faut enclencher un panneau de console à un endroit (qui révèle une entrée ailleurs dans la Forteresse) et ensuite rebrousser chemin dans la Forteresse jusqu'au niveau en dessous de la zone précédemment explorée. A côté de la zone du canon auto se trouve une série de petites pièces (la pièce de devant a une console de contrôle de caméra, les petites pièces contiennent ces saloperies de droïdes probes). Entre la pièce de la caméra et les petites pièces à droïdes, il y a un piédestal dans une alcôve. Poussez le piédestal et Kyle devrait dire une connerie dans le style : «Hmmm, qu'est-ce que j'ai bien pu faire ?» Vous avez enclenché l'ouverture de panneau qui se trouve ailleurs dans la Forteresse (en fait au niveau juste en dessous de là où vous vous trouvez). Pour y aller, ressortez de la Forteresse et entrez par la porte que vous avez utilisée en premier pour pénétrer dans la Forteresse. Empruntez l'ascenseur. En haut, entrez à l'intérieur de la Forteresse. La première salle principale en rocher (avec deux nez triangulaires débiles qui sortent du mur) a une petite pièce de ravitaillement sur le côté. N'allez pas dans la caverne principale mais prenez le passage à gauche de cette petite pièce de ravitaillement. Une fois entré dans ce passage, vous tombez sur le fameux panneau. Sautez dedans pour récupérer le secret.
Après avoir récupéré le secret 4, retournez dans la pièce qui était protégée par le champ de force. A gauche d'où se trouvaient les barils de carburant, il y a un bouton. Enfoncez le bouton pour faire venir la caisse aérienne (transport de troupes). Butez les troupes qui se trouvent à l'intérieur, puis sautez dedans. Si vous vous baissez et que vous appuyez sur Espace, cela fera descendre la voiture jusqu'au sol de la caverne.

SECRET 5

Juste avant que la voiture ne touche le sol, il y a une corniche avec plein de roquettes. Vous devez sauter dessus. Mais pour les voir, il faudra vous servir des lunettes IR ou du pouvoir de la force, Vision.

SECRET 6

Sous le bâtiment au look rigolo, il y a un tunnel (qui fait partie de l'arme de l'astéroïde). Suivez ce tunnel. Vous sauterez sur une corniche (mettez la lumière). A droite de cette corniche, il y a une autre corniche sur laquelle sauter. Attention de ne pas aller trop loin ou trop vite. Allez dans le tunnel juste en face de la bagnole aérienne pour finir le niveau.

NIVEAU 3
LE CŒUR DE L'ASTÉROÏDE

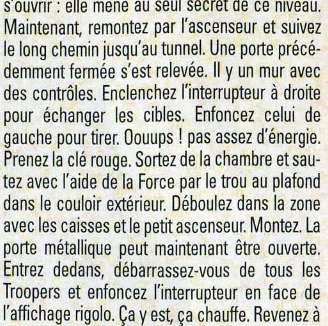
Dans ce niveau, vous trouverez vos vieilles connaissances plus des droïdes assassins, plutôt



dangereux et qui explosent quand ils sont détruits, butez-les donc de loin. Utilisez le Repeater pour les combats rapprochés et le Scope pour les longues distances. Mais je sais bien que vous ne pourrez pas vous empêcher d'utiliser le Scope tout le temps, bande de snipers !

Sautez sur le tunnel en dessous et liquidez tous les Troopers des alentours. Il y a une zone sur le côté avec des caisses. Entrez dans la boîte, un ascenseur en fait, et montez.

Tuez tous les Troopers qui craignent avec leurs rail-guns. Allez à la structure et constatez que la porte sur le côté est fermée. Nous y reviendrons plus tard. Redescendez de l'ascenseur et revenez au gros tunnel/tube. Courez sur le tube jusqu'à l'autocanon que vous détruisez. Sautez dans le trou à l'intérieur du tube. Suivez le tunnel puis une passerelle jusqu'à une large plate-forme. La plate-forme descend. Au fond, il y a une salle de contrôle sur le côté. Entrez-y et faites le ménage. Il y a des interrupteurs près de la fenêtre. Celui qui est le plus proche du moniteur appelle l'ascenseur. Celui à côté de la porte ouvre la grosse porte dans le couloir à l'extérieur. Entrez dans la nouvelle salle de contrôle cubique. Butez tout le monde. Sur le niveau du haut de cette pièce, sur un des panneaux de contrôle, il y a un interrupteur. Pressez-le. Il y a une grille sous la rampe. Défoncez-la et empruntez le passage. Explosez le droïde et prenez l'ascenseur. Dans cette petite alcôve, il y a une petite grille. Découpez-la. Attention à l'autocanon qui apparaît. Maintenant, retournez à l'ascenseur. Vous voyez un interrupteur sur le mur (avant il était masqué par l'écoutille). Enfoncez-le.



SECRET 1

Retournez à la salle cubique. Si vous avez tout bien fait comme indiqué avant, une porte a dû s'ouvrir : elle mène au seul secret de ce niveau. Maintenant, remontez par l'ascenseur et suivez le long chemin jusqu'au tunnel. Une porte précédemment fermée s'est relevée. Il y un mur avec des contrôles. Enclenchez l'interrupteur à droite pour échanger les cibles. Enfoncez celui de gauche pour tirer. Oouups ! pas assez d'énergie. Prenez la clé rouge. Sortez de la chambre et sautez avec l'aide de la Force par le trou au plafond dans le couloir extérieur. Déboulez dans la zone avec les caisses et le petit ascenseur. Montez. La porte métallique peut maintenant être ouverte. Entrez dedans, débarrassez-vous de tous les Troopers et enfoncez l'interrupteur en face de l'affichage rigolo. Ça y est, ça chauffe. Revenez à la chambre de tir. Assurez-vous d'avoir sélectionné la bonne cible et tirez. Boom !

NIVEAU 4 AUTODESTRUCTION ET FUITE

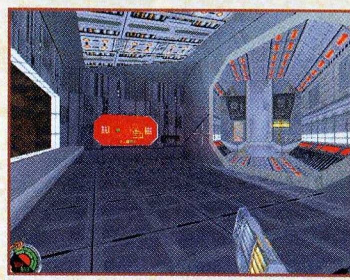
Après avoir détruit le système de refroidissement, un compte à rebours démarre. Vous avez alors très PEU de temps. Ne perdez pas de secondes précieuses à faire autre chose qu'essayer de vous barrer, ne vous arrêtez pas pour vous battre ou admirer le paysage. A la rigueur, conservez des roquettes guidées pour quelques cartons faciles. Sinon, il y a deux secrets à découvrir avant le décompte. Vu que vous allez changer de peau pour celle de Mara dans le prochain épisode, il n'est pas vital de les trouver, mais bon.

SECRET 1

Traversez la salle de contrôle. Retournez-vous et utilisez la Force pour sauter sur le toit du bâtiment dont vous sortez. Sautez ensuite sur la







corniche en dessous de la passerelle en faisant gaffe aux ennemis. Sautez sur le tunnel de l'arme et suivez-le jusqu'à la source de l'énergie de l'arme. Il y a une grille que vous pouvez découper avec votre sabre. Puis vous entrez dans une caverne avec une écoutille métallique au sol. Pour l'instant, ne vous en préoccupez pas. Montez les escaliers dans la roche puis prenez le petit tunnel. Vous arrivez dans une pièce avec deux Troopers et une boîte en béton. C'est l'unité de refroidissement. A l'arrière de la boîte, il y a un panneau. Explosez le panneau avec votre sabre. Vous entendez un message d'alerte mais ne paniquez pas... pour l'instant. Retournez à la pièce avec l'écoutille au sol. Elle est ouverte. Sautez sur le support en métal et suivez-le jusqu'à une porte. Vous arrivez dans une pièce remplie d'eau. Il y a aussi des Troopers dans le coin. C'est facile de les posséder en les attaquant du fond de l'eau. A l'arrière de la salle, vous trouvez un accès à la structure centrale. Faites gaffe au canon.

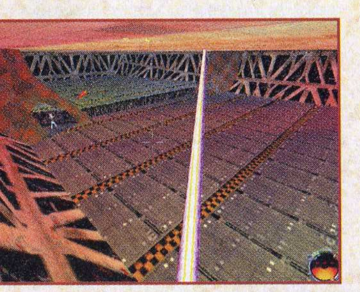
SECRET 2

Après avoir détruit le canon, sautez avec la Force sur la passerelle au-dessus (à partir de la flotte) pour aller récupérer de la vie.

Maintenant, allez au fond de cette nouvelle chambre. Il y a une écoutille avec quatre boutons autour. Il faut enclencher les interrupteurs rapidement et dans le bon ordre : 1, 3, 2, 4. Vous pouvez utiliser le pouvoir Célérité pour vous aider. Après avoir enclenché les boutons, refaites surface en regardant l'écoutille au fond. Elle va commencer à descendre. Au bout d'une dizaine de secondes, vous pourrez pénétrer dans la nouvelle chambre. Attention de pénétrer avant que l'écoutille ne soit remontée, sinon, il faudra refaire toute la séquence. Utilisez le pouvoir Célérité pour



nager dans le tunnel. Le premier petit dôme dans ce nouveau tunnel a une poche d'air. Faites surface à cet endroit pour respirer et sauver un coup.
Maintenant, toutes les unités de refroidissement se trouvent là, quatre au total. Ne commencez pas par détruire les premières. Allez d'abord détruire les trois plus éloignées en gardant de côté celle qui se trouve le plus près de la poche d'air. Découpez-les avec votre sabre d'abord (les panneaux sont au-dessus). Revenez ensuite à la poche d'air et sauvez. Vous pouvez maintenant aller découper l'unité restante. Les alarmes vont se déclencher. Une écoutille au sol dans le coin gauche va s'ouvrir. Utilisez le pouvoir Célérité pour y nager. Quand vous vous trouvez au fond, collez-vous au sol en nageant pour pénétrer dans une nouvelle zone. Juste après se trouve une autre poche d'air pour faire le plein d'oxygène. Ensuite, traversez en nageant cette nouvelle zone en passant sous une grande écoutille (souvenez-vous en, on y reviendra plus tard).
Vous nagez dans une grande zone ouverte. Faites surface et débarrassez-vous rapidement des trois Troopers qui vous attaquent. A cet endroit se trouvent deux salles de contrôle. Vous devez enclencher rapido les deux interrupteurs qui s'y trouvent. Une fois fait, replongez et retournez à la grande écoutille vue précédemment. Elle doit être ouverte maintenant.
Faites surface et courez à la voiture aérienne. Un droïde tueur se trouve là. Butez-le rapidement ou bien laissez-le tomber. Courez à la corniche au-dessous d'où se trouve le Trooper. Butez-le rapidement ou ignorez-le. Maintenant, tournez et marchez sous la corniche dont vous venez en allant par la droite. Vous allez sauter sur une série de petites marches en pierre où se trouve un autre droïde tueur. Eliminez-le rapido et courez sur la corniche avec les néons. Vous arrivez à un puits avec une passerelle en dessous. Sautez dessus. Cela va vous blesser, mais bon, il suffit de prendre un bacta pour être à bloc avant de sauter ou bien sautez par les autres corniches progressivement si vous en avez le temps.
Une fois sur la passerelle en dessous, il y a quatre interrupteurs. Enfoncez-les tous dans n'importe quel ordre pourvu que ce soit vite fait. Une caisse aérienne va commencer à descendre. Restez sur le côté pour ne pas vous faire prendre en sandwich. Quand elle est en bas, sautez dessus grâce à la Force. Elle redécolle direction la fin du niveau.



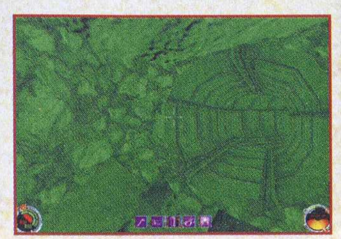
Remarque : si vous êtes sérieusement à la bourre, vous pouvez essayer de sauter avec la Force sur la voiture alors qu'elle est en train de descendre.

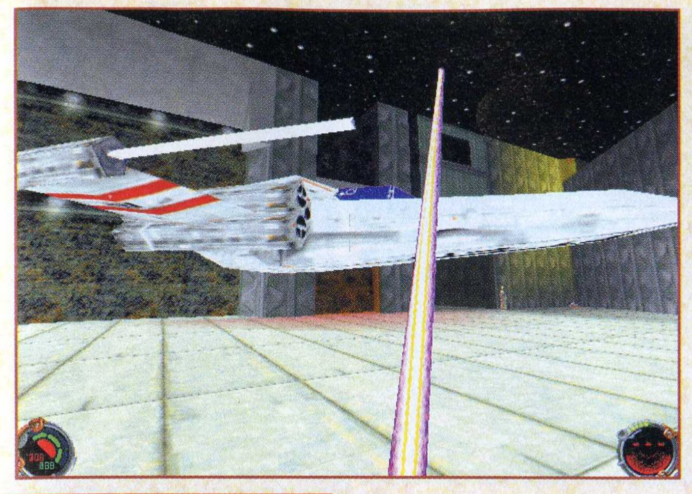
NIVEAU 5 LE PALAIS DE KA'PA LE FORESTIER

Ka'Pa the Hutt et Maxime le Forestier, plutôt, mais bon... C'est tout une bande de joyeux clampins qui nous attendent dans ce niveau : des tronches familières comme les Rodans, les Gamorréens et les Grans. Vous combattrez également des Weequays qui ne sont pas plus résistants que des pirates ou des Troopers.
Le truc surprenant, c'est que tout le monde n'a pas envie de vous abattre. Vous pouvez marcher à côté de nombreuses créatures sans prendre un pruneau. Pourtant, si d'aventure vous butez quelqu'un pour le fun ou pour vous défendre, alors tout le monde va vous tomber sur le coletar. En entrant dans une nouvelle zone, préparez-vous à renvoyer les tirs avec votre sabre. Restez à l'entrée pour repérer qui est hostile et qui ne l'est pas. Préparez-vous à rebrousser chemin si nécessaire. Quand ça commence à s'envenimer, faites gaffe à vos anciens "amis". Ils peuvent avoir changé d'avis et maintenant vous leur tournez le dos...

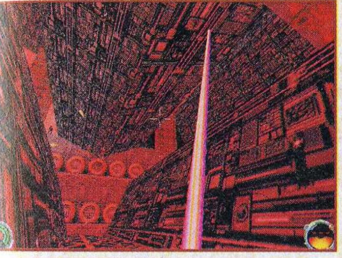
Utilisez la Force pour sauter sur la corniche à droite de la porte. Mettez la lumière et suivez la caverne jusqu'à la fin. Vous allez devoir utiliser des sauts avec la Force vers la fin pour accéder à une plate-forme juste à l'extérieur de l'entrée du palais.
Vous voyez cette drôle de machine ? Sabrez la machine à l'intérieur et à l'extérieur pour arrêter les deux pompes. A ce moment, un Ugnaut va venir la réparer et vous pourrez vous introduire par la porte ouverte. Suivez le couloir à gauche jusqu'à ce que vous arriviez à des quartiers d'habitation. Dans l'une de ces chambres se trouve une étagère. Penchez-vous pour passer dans le trou sous les étagères. Descendez en bas de cette nouvelle zone de quartiers d'habitation. Suivez le couloir et débarrassez-vous des Weequays. Juste











après une mare de flotte verdâtre se trouvent des vêtements Weequay. Récupérez-les pour plus tard.
Retournez à la seconde zone de quartiers d'habitation et montez au niveau le plus haut. Vous pouvez récupérer le matos qui traîne. Dans l'une des pièces se trouve une petite porte coulissante menant à une nouvelle zone.
Juste en dessous se trouve une porte semblable à la porte d'entrée, mais plus petite. Dans votre inventaire, sélectionnez les vêtements Weequay et utilisez-les pour les enfiler.
Avec ce nouveau look, Mara va pouvoir embrouiller notre pote le gros n'œil. Placez-vous devant la boîte et appuyez sur Espace.
Dans la zone qui s'est ouverte, montez la rampe. Dans les salles du haut, enfoncez deux interrupteurs pour ouvrir la porte d'entrée principale (si ça vous dit) et une porte au fond du couloir à droite. Empruntez cette porte. Suivez le couloir pendant un moment jusqu'à ce que vous arriviez aux quartiers d'habitation des Ithoriens (avec leurs yeux pédonculés). Dans une petite pièce se trouve une porte coulissante qui mène à un rebord de fenêtre.

SECRET 1

Dans les quartiers Ithoriens, ouvrez la porte coulissante et marchez sur la corniche. Traversez l'espace jusqu'à l'autre rebord de fenêtre de l'autre côté, n'ouvrez pas la porte. Sauvez le jeu. Il s'agit de sauter sur le rebord de fenêtre en dessous à votre gauche. Vous pouvez alors ouvrir la porte coulissante et entrer dans la pièce secrète avec un Ithorien.
Retournez à la corniche au-dessus du secret (sur le même mur) et pénétrez dans d'autres quartiers Ithoriens. Traversez-les jusqu'à un balcon et sautez dans l'allée en dessous. Eliminez les Weequay. Vous arrivez à une troisième série d'habitations. Butez les Grans.

SECRET 2

Dans la zone sur plusieurs niveaux juste après les corniches, il y a une pièce avec deux Rodiens. Sur le mur à droite de la porte, il y a un trou avec de l'eau dans lequel vous pouvez plonger pour récupérer du matos (attention au Rodien).
Maintenant, ressortez et sautez dans le niveau le plus bas. Vous voyez un tunnel inondé. Nagez jusqu'à un trou dans le mur et faites surface dans une nouvelle zone. Votre costume disparaît dans l'opération. Montez sur la rampe. Vous voyez une plate-forme avec des Gamorréens à buter et quelques Ugnauts. Il y a une grille dans le sol, défoncez-la et sautez dans le trou.

SECRET 3

Suivez le tunnel jusqu'à des rochers. Dans la caverne se trouve une plate-forme à votre droite. Sautez dessus, faites demi-tour et sautez dans une caverne avec des textures explosées. Le passage à gauche contient du matos intéressant. Sautez dans le trou au-dessus de l'eau pour revenir au chemin.
Revenez en sautant sur la plate-forme avec l'Ugnaut. Franchissez la porte. Vous vous trouvez dans les quartiers Ugnauts. Au fond, il y a une écoutille qui mène à quelque chose qui ressemble à un passe-plat. Montez dedans. Vous arrivez rapidement à un pont au-dessus de quelques escaliers. Sautez en dessous et commencez à descendre les escaliers. Vous arrivez devant un couloir après être passé devant des Ugnauts en train de boire. Entrez par la porte. Vous voyez une autre porte et une petite alcôve avec un escalier sinueux. Montez l'escalier et enfoncez l'interrupteur qui se trouve en haut. L'autre porte en dessous est maintenant ouverte, franchissez-la.
Vous arrivez dans une pièce avec une clé rouge. La clé ouvre la porte d'une pièce bourrée de matos cool. Rebroussez chemin jusqu'au pont d'où vous avez sauté et passez-le. Vous arrivez dans un bar rempli de grosses pointures. Descendez la rampe et entrez par une porte à gauche dans la prison. Il y a deux boutons. Le plus près des cellules ouvre toutes les cellules. L'autre active un escalier. Vous pouvez ouvrir les cellules si ça vous dit : il y a une recharge de vie dans la cellule du Gran. Montez les escaliers. Il y a un interrupteur dans la pièce à droite de la porte. Sous cette pièce, il y a une grosse colonne qui monte sur laquelle vous allez faire un petit tour. Appuyez deux fois sur l'interrupteur pour mettre la colonne en place, courez en dessous (pas dans les cellules) et sautez sur la brique. La colonne vous mène dans un niveau plein de caisses. Découpez au sabre la plus à gauche et sautez dedans.
Liquidez les Gamoréens et sautez dans la partie du dessous avec les Grans et les Rodiens. Tuez-les et suivez le passage jusqu'à une chambre de



SOLUTION MYSTERIES OF THE SITH





stockage avec des explosifs lourds. Retournez à la zone dans laquelle vous avez sauté et montez sur le toit. Vous verrez un dôme. Utilisez les explosifs lourds sur le dôme.

NIVEAU 6 L'ASTROPORT KATRAASII

Ce niveau propose un challenge intéressant. Votre mission, Jim, consiste à empêcher Abron Mar de prendre la fuite dans son vaisseau. Ce niveau regorge de Troopers et de pirates. Les Storm Troopers ne vous attaqueront pas si vous ne troublez pas la paix



publique. Vous pouvez vous défendre. Tant que vous ne touchez personne, les Troopers vous laisseront tranquille. Les plus gros clients sont les pirates et les Grans. C'est d'eux qu'il faut se méfier. Il n'y a pas de secrets dans ce niveau mais pas mal de cachettes de matos. En général, si vous voyez une corniche accessible par le pouvoir saut, grimpez dessus pour récupérer des trucs.

Votre premier objectif est d'être sûr qu'Abron Mar ne peut pas se barrer. Marchez dans la ville en faisant gaffe aux Grans avec des détonateurs postés sur les hauteurs. Vous allez trouver le bar où se trouve Mar, mais n'entrez pas dedans pour l'instant.

Trouvez une autre pièce qui ressemble à un bar. Il y a trois portes qui y mènent. Entrez pour liquider les pirates. Il y a un levier bleu à récupérer. Vous pouvez utiliser la force pour sauter dans les trous au plafond pour récupérer du matos. Des renforts déboulent quand vous redescendez.

Maintenant que vous avez le levier, vous devez trouver le vaisseau de Mar. Il se trouve pas très loin de l'endroit où s'est "garée" Mara, dans une baie d'atterrissage du même style. Entrez dans la baie et butez les pirates. Il y a un R-41, le fameux vaisseau de Mar. En dessous, il y a une porte. Entrez et vous trouvez un interrupteur. Si vous avez le levier, appuyez sur Espace pour fermer la porte du hangar et accomplir la mission. Faites gaffe à la bande de Troopers en sortant.

Le moment est venu de rencontrer Mar. Allez au bar en haut d'une volée de marches. Un Weequay se trouve dans une alcôve à côté. Les civils ont la sale manie de s'agglutiner à cet endroit et de bloquer le passage. Au choix, butez-les ou tirez dans le mur pour les faire paniquer. Avant de visiter le bar, vous pouvez aller dans le petit magasin accessible par la porte suivante. Derrière le comptoir, vous y trouvez effectivement un fusil Scope. C'est beau la vie. Bon, finalement, nous voici dans le bar. Il y a une zone où se trouve Mar. Vous pouvez utiliser le Scope pour vous débarrasser de ses gardes du corps mais ne tuez surtout pas Mar. Quand les gardes sont morts, entrez dans la pièce. Après l'animation, courez après Mar. Sortez du bar. Attention aux Troopers dans le bar. Dirigez-vous vers le mur triangulaire. Vous allez trouver une porte qui était fermée auparavant. Utilisez le Scope à nouveau pour liquider les méchants sans toucher Mar. Après avoir liquidé ses lieutenants, entrez dans la pièce pour assister à une autre scène. Vous voyez les tubes dans le coin ? Pressez la touche Espace devant les tuyaux. Entrez dans la salle de contrôle où se trouvent deux leviers. Actionnez-les l'un après l'autre. La voiture aérienne s'écrasera.

Soluce par Iansolo et Jester



LES CHEAT CODES

Pour enclencher la console, enfoncez la touche T, entrez le code puis validez avec Retour (mettre un espace avant les chiffres, par exemple, boinga 1).

- iamagod	tous les pouvoirs de la Force, mana à fond
- gimmestuff	inventaire complet
- diediedie	toutes les armes
- statuesque 1	ennemis désactivés
- statuesque 0	ennemis activés
- trainme	augmente la Force d'un niveau
- freebird	pour voler comme un oiseau
- boinga 1	invincibilité enclenchée
- boinga 0	invincibilité désactivée
- trixie	mana au maximum
- cartograph	révèle toute la carte
- gospeedgo 1	mouvement ralenti
- gospeedgo 0	mouvement normal
- gameover	passe au niveau suivant
- quickzap x, y, z	téléportation aux coordonnées x, y, z

En détresse

GABRIEL LOPEZ

L'INTRO DONT VOUS ETES LE HÉROS TM. Rendez-vous en (1)...
(1) Aimez-vous les jeux PC d'aventure, de rôles , de stratégie, d'action ?
- OUI foncez en (2), SINON en (3), NON NON cachez-vous en (11).
(2) Des difficultés dans TJOVC? (TJOVC = The Jeu Of Votre Choix).
- OUI glissez en (4), SINON en (5).
(3) Vraiment trop dommage, RETOURNEZ en (1).
(4) Vous adorez répondre aux questions des joueurs de En Détresse !
- OUI courez en (6), SINON titubez jusqu'en (7).
(5) Pas d'ennuis ? Vous êtes un dieu du jeu ou un petit cachotier !
- DIEU DU JEU volez en (8), CACHOTIER dirigez-vous vers (9).
(6) Apportez une réponse à l'un des aventuriers bloqués et vous GAGNEREZ le droit de poser une question dans En Détresse. - Chic alors ! je NAGE en (10).
(7) Feignant ou Rebelle ? Pas grave, envoyez quand même votre question. Mais le Chambellan est intraitable : les héros serviables sont prioritaires.
- Vous TOMBEZ en (10).
(8) Sa haute et très précieuse munificence se donnera peut-être la peine d'aider les ignobles vermisseaux d'aventuriers ratés que nous sommes ?
- FIAT LUX ! Hé, bon.. présenté comme ça. Je me MATÉRIALISE en (10) illico.
(9) Ouais, allez, j'avoue... Je suis un gros cachotier.
- Je GALOPE en (2).
(10) Envoyez questions et réponses jeux imprimés, à : Joystick, «Le magazine dont je suis le héros TM», En Détresse, 6 bis rue Fournier, 92588 Clichy Cedex.



Questions

URBAN RUNNER (PC-CD)

Je suis bloqué dans Urban Runner vers la fin. Je suis devant une sorte de console et de l'autre côté, il y a les méchants. J'ai réussi à tuer les méchants, j'ai trouvé la bonne carte, j'ai bien placé les six switchs de la console. Mais pour trouver les trois codes, je suis bloqué. Aidez-moi. Merci !

Réf.: N°9301, David

RAMA (PC-CD)

J'ai moi aussi besoin d'aide. Je suis bloquée dans le super jeu Rama. Alors que Rama à changé d'orbite, pour se mettre sur une route de collision avec la terre. Je me suis rendue à Bangkok, dans l'espèce de musée humain des aliens. Là, dans le fond de la salle, je reste bêtement coincée devant le puzzle à résoudre pour utiliser l'espèce de transporteur qui donne probablement accès à la suite du niveau. Que dois-je faire ? Merci à ceux, celles qui prendront la peine de m'aider.

Réf.: N°9302, Mélanie

RIDDLE OF MASTER LU (PC-CD)

Help me !!! Je bloque dans ce beau, mais difficile jeu qui est "The riddle of Master Lu". Pourriez-vous m'aider à passer "l'Ile de Pâques" et "la cité de Mocha Moche" ? Dans la cité, après avoir donné l'émeraude à Mehendez (vous savez, le mec à qui il manque trois orteils, sa pelle a dérapé, si, si, si, il ne sait même pas s'en servir). Faut-il l'utiliser pour une quelconque action ?

Réf.: N°9303, Patrick

RETURN TO ZORK (PC-CD)

Au secours ! Je fais appel aux Zorkeurs balaises. Quelqu'un pourrait-il me dire la phrase à reconstituer dans le taquin de Return to Zork ? Je parle du taquin que l'on trouve en assemblant le cadre et les briques près des ruines. J'ai pourtant essayé plein de combinaisons pour l'instant, mais sans aucun résultat. Alors, si vous connaissez la réponse à mon problème, aidez-moi... Mille remerciements.

Réf.: N°9304, MC Phylis

DAGGERFALL (PC-CD)

I have a problème with ce super jeu hyper balèze qu'est Daggerfall. Après avoir foutu deux ou trois baffes à cet idiot de King of Worms (il m'a traité de simple mortel ! Vous imaginez ?). J'ai accepté sa mission (après qu'il m'ait supplié bien sûr) qui consiste à retrouver la lich du prince Karolis dans le château de sentinelle. Malheureusement, maintenant je suis kéblo dans la salle avec les barres de la couleur des Schtroumpfs (bleu, pour ceux qu'ont jamais vu les Schtroumpfs). Que faire ?

Réf.: N°9305, Hervé demi-dieu tueur de pingouins

LIGHTHOUSE (PC-CD)

Je suis bloqué avec ce sacré coffre-fort. Je fais le code, mais il ne veut pas s'ouvrir. Que faire ??? Je ne trouve pas la pièce n° 7, et dans la salle des machines, je n'arrive pas à faire fonctionner la machine qui se trouve à l'étage supérieur. À chaque fois, elle explose. Merci d'avance. S.O.S. S.O.S...

Réf.: N°9306, SOS



Réponses

RAMA (PC-CD)

Réf.: N°8705, Claire

Chère Claire, la palette avienne se trouve à Londres. Il faut que tu aies déjà ouvert les deux premières portes de Londres, que tu sois retournée sur le vaisseau et que tu aies fondu le cube en plastique dans le garage Biot et récupéré sa plaque symbolique (mettre les trois lentilles optiques dans le barillet du canon de la zone centrale du vaisseau. Son tir détruira le cube). N'oublie pas de surveiller régulièrement le plateau de transfert du système de recyclage pour d'éventuels artefacts...

Retourne à Londres par la carte radar et va à nouveau à la porte verrouillée en haut du

puits des égouts. Utilise les plaques symboliques aliennes de ton inventaire pour ouvrir la porte. Déplace-toi au travers de la pièce de démonstration Biot : avant, avant, gauche, avant, gauche, avant, avant, droite, avant droite. Clique sur le mécanisme pour activer le laser vert sur le Biot grue et utilise-le pour désactiver le garde-araignée Biot. Déplace-toi : droite, avant, gauche, avant, avant, gauche et récupère la palette alien. Tant que tu y es, zoome sur la console d'affichage derrière le Biot araignée et abaisse le levier pour activer les vidéo-transmissions avec la salle de commande du vaisseau nef alien, que tu visiteras plus tard. Le jeu étant assez fidèle aux romans, je te recommande de lire "Rendez-vous avec Rama" et sa suite "Rama 2" de Arthur C. Clarke. Bonne chance !

Mélanie

DAGGERFALL (PC-CD)

Réf.: N°9002, Bernard

Effectivement, tu es sûrement la victime d'un bug, que je crois avoir déjà rencontré. Parfois, on cherche en long et en large un objet de quête sans le trouver, même si on a exploré à bloc le donjon désigné et trouvé le monstre qui est censé le posséder. Dans mon cas, ça m'est déjà arrivé avec une momie dont je devais récupérer les bandelettes. La momie trouvée ne disposait pas de l'objet. Je suis ressorti du donjon, j'ai passé un niveau et suis retourné voir la momie dans son donjon, qui cette fois-ci avait bien l'objet. Donc, essaye de ressortir et rentrer à nouveau dans le donjon. Autre possibilité que je n'ai pas vérifiée : bien que l'on puisse accepter la quête, les objets de quête ne seraient disponibles qu'en atteignant un niveau d'expérience suffisant, variable selon le niveau de la quête (cela me paraît un peu gros, mais va savoir Charles...).

MC Phylis

KING QUEST 6 (PC-CD)

Réf.: N°9102, Thomas

Thomas, si tu bloques déjà là, tu n'arriveras jamais à la fin. Mais sur ce point, je vais essayer de t'aider car moi j'ai King's Quest 6 en version french. Tu as sûrement remarqué qu'en appuyant sur une des lettres de ces mots, elles réapparaissaient en gras. Sur la version french, je devais écrire avec ces lettres le mot MONTEE (dans un certain ordre). En anglais cela donne RISING. Comme je ne suis par sûr que ce mot soit la bonne réponse, il y a une astuce (c'est grâce à elle que j'ai pu triompher). Sur le livre expliquant la légende du jeu (si tu l'as gardé), ils parlent de la montagne sacrée, et là tu verras l'explication à ton énigme (plusieurs mots seront écrits en majuscules et en gras dans le texte ; choisis celui qui correspond le mieux, l'autre sera pour la prochaine énigme) et à celles qui suivent. Je te dis bonne chance.

Kevin

FULL THROTTLE (PC-CD)

Réf.: N° 9103, Max

Après t'être fait plaisir à décimer les p'tits lapins mécaniques, et après avoir récupéré la fameuse bécane, tu dois trouver la clef, n'est-ce pas ? Mais qui parle de "clef" ? On vit une époque formidable où les codes remplacent les clefs, et si tu regardes bien parmi les pièces détachées, tu en trouveras cinq comportant des numéros. Note-les et trouve le passage secret derrière l'usine. Fais comme Maureen t'as dit. Tu attends que les compteurs s'arrêtent, et tu tapes sur la quatrième pierre en bas du mur, à partir du panneau, et ô surprise... Sur ce, bonne continuation !

R.I.P

MEN IN BLACK (PC-CD)

Réf.: N°9105, Julien

Pas de panique Julien, il faut tout d'abord que tu allumes le moteur qui se trouve dans la salle la plus éloignée (après celle où se trouve un morceau de viande suspendu). Il faut maintenant que tu envoies un SOS en faisant du morse dans la salle où il y a un petit chien (ne le tue pas, cela ne sert à rien, et en plus tu perdrais des balles qui te seront très utiles pour la suite du niveau). Ensuite, il faut que tu ailles dans la salle où tu as trouvé le feu de détresse et que tu allumes l'ordinateur. Clique à droite de "mots de passe" et écris le mot "Daisy". Voilà, tu n'as plus qu'à déverrouiller la première sécurité. Sors de cette salle et va voir le système vidéo (en bas, à gauche de l'écran), et clique sur toutes les chaînes. Tu trouveras un passage... Bonne chance pour la suite de ce jeu passionnant !

MC SNIP

TITANIC (PC CD)

Réf.: N°9106, Ants Jedi

Suite à ton appel en détresse, j'ai tout de suite pris mon crayon et j'ai écris ces quelques lignes afin de t'aider à avancer dans ce jeu à la fois passionnant et intéressant. Courage, tu n'es plus très loin de la fin ! Rapproche-toi du miroir, et regarde le ventre de la poupée gigogne : c'est un carré magique de forme concentrique, où il faut additionner les chiffres à partir du centre pour obtenir le nombre à l'extérieur. Fais tourner les cercles pour avoir les chiffres 5, 3, 2 et 5 (du haut vers le bas) sous le nombre 15, et les chiffres 4, 7, 3, 5 (de droite à gauche) à gauche du nombre 19. Clique sur le bouton "Ok", puis trois fois sur les têtes de poupée pour les désemboîter. Clique enfin sur l'intérieur de la poupée, et prends le collier. Mets à la place le faux collier (qui est près de la pipe dans ta mallette), replace les têtes de poupée, et mélange les cercles de la combinaison pour que tout paraisse normal.

Thomas, Pierre-Clément

WOODRUFF (PC-CD)

Réf.: N°9108, Un Bouzouk perdu

Cher Bouzouk, pour récupérer le cerf-volant Bouzouk, tu dois utiliser la magie de la force sur la vitrine. Pour obtenir de l'eau, tu dois utiliser ton Tobozon pour consulter la météo. Va à l'endroit où il doit pleuvoir, et là tu dois utiliser ta montre-météo. Woodruff doit normalement faire une croix par terre. Tu mets sur la croix un chapeau Bouzouk et tu attends. Pour le professeur Tourneboule, tu dois utiliser sur lui la magie qui fait pousser les plantes. Les dents sont en fait un épi de maïs, que tu as dû trouver.

David

TERMINATOR FUTURE SHOCK (PC-CD)

Réf.: N°9203, Gilbert Connors

Je confirme, Terminator Future Shock, c'est pas de la tarte ! Mais j'ai réussi à le finir. Tout comme toi, j'ai dû tricher pour passer le Goliath (??bug??). Pas vu de missile nucléaire. Par contre, j'ai vu que Goliath finit toujours par coincer sur un obstacle au bout d'un moment (puissant mais inepte côté navigation), et qu'on peut se glisser sous lui avec un peu de bol (attention, pas touche radioactif !) et arroser à bout portant ses pods laser qui finissent par exploser. Dans la mission "Data Disk", tu as la solution sous le nez... Balance une grenade sur le dessus du cube suspendu... Boum ! fini la suspension. Voilà un super marche-pied de compétition. Dans la mission sur le traître, as-tu remarqué que les espèces de plates-formes rondes au sol sont des ascenseurs ? Monte dessus et clique au sol pour activer l'ascenseur. Pour la jeep, à part rouler doucement pour dégommer les ennemis avant que ta présence les active, je ne vois pas... Sinon, j'ai une super astuce qui marche à pied (ha, ha !), en voiture ou en Hunter Killer : on peut tirer dans le futur !!! En fait, les robots envoyés du futur par Skynet sont déjà là. Ils sont juste invisibles. Quand on arrive dans un coin qui craint, on peut donc arroser à distance, à titre préventif, les positions suspectes (plafonds, etc.) même si on ne voit rien de louche. On avance tranquillement et... Skynet téléporte des jolis robots, chasseurs ou tourelles qui explosent tout seuls !

Patrick

(11) Mine de rien, d'ici je vois tout. Mais qu'est-ce qu'ils ont tous à jouer comme des fous ? Faudra que j'essaye un jour, tiens...

Jeux Crack

Approchez, Approchez... Msieudames. Il est frais mon crack, il est beau ! Pour le jeune homme, pour la jeune femme. Cultivés en plein air, nourris au grain ! Pour le militaire, pour la bonne sœur, pour la grand-mère... et même la belle-mère ! Du crack, j'en veux. Mettez-m'en 1, 2, 3 kg... Vous aussi, sélectionnez les meilleures variétés. Envoyez vos légumes imprimés à : Jeux Crack, 6 bis, rue Fournier, 92588 Clichy Cedex. 50 F le rutabaga publié et 300 F pour les grosses citrouilles...

DARK EARTH (PC-CD)

En pause, tapez FORTYTWO puis sur ENTER et revenez au jeu normal. Maintenant, vous pouvez faire :

CTRL + D — Pour avoir l'énergie à fond.
D — Faire perdre de l'énergie aux ennemis.

Proneur GC

BETRAYAL AT ANTARA (PC-CD)

Ça vous dit, des codes pour Betrayal ? Alors commencez par appuyer en même temps sur Shift Ctrl W et entrez l'un des codes suivants (QWERTY) :

ASK A GLASS OF WATER
Retour au début du chapitre de jeu.
SOME CALL ME TIM
Battez tous les adversaires en lice.
MAN DOES MY LEG HURT
Soigne tous les joueurs.
SUPERMARKET FOR THE RICH
Avoir tous les objets et de l'espace de rangement.
WHY AM I SO DULL
Augmente le savoir.
GOTTA HAVE MAGIC
Donne la magie.

Crystal

GRAND THEFT AUTO (PC-CD)

Trucs pour la version démo (CD Joy n°88)

1. Pour gagner plein de fric :

- Prenez une mitraillette et tuez tout le monde. Les flics rappliqueront. Butez-les : 2 000 points par poulet grillé.
- Tirez sur les flics avec le carnage : 10 000 points si le carnage est réussi.
- Ecrasez les 8 mecs en orange (manifestants ? supporters ? fanfare ?) en une fois avec une bagnole assez large du style Stinger. "Gouranga !" apparaîtra si vous les tuez tous en un coup : 25 000 points.
- Entrez dans un train et prenez-en le contrôle avec la touche de tir. Sortez, mitraillez les passagers, entrez, sortez, mitraillez les passagers, etc. 100 points par passager abattu. Si celui-ci se fait électrocuter, 1 000 points en plus sur votre score.
- Ramenez une voiture sous la grue dans un dock puis sortez. De 1 000 à 12 000 points suivant le type et l'état de la caisse. Seuls les bagnoles de flics et les poids lourds (bus, car, camion-citerne...) ne sont pas acceptés.
- Mettez plein de 'oitures les unes à côté des autres. Mitraillez la première...

A chaque bagnole qui pète, 1 000 points, puis 2 000, 4 000, 8 000, 16 000, 32 000, etc.

2. Pour vous débarrasser des keufs :

- Réussissez un carnage.
- Prenez une "Corruption police".
- Accomplissez une mission.
- Allez vous refaire une plaque d'immatriculation dans l'atelier de peinture.

3. Pour réparer votre véhicule :

- Allez dans un atelier de peinture.
- Sautez par-dessus le pont coupé (il se situe au sud-ouest du point de départ).

4. Trucs qui ne servent à rien :

- Prenez le contrôle d'un train et faites marche arrière. Quand celui-ci touchera un autre train, les deux exploseront magnifiquement.
- Prenez le contrôle du premier train qui arrive près du point de départ (à environ 335 secondes). Roulez en avant, arrêtez-vous puis sortez du convoi à "South Island City" dans la descente menant au souterrain. Vous pouvez sortir à un endroit bien précis. Dès que le train repart, marchez vers ce souterrain (bien sur le bord pour ne pas vous prendre une décharge électrique). Vous ramasserez au passage au moins 20 000 points, car les passagers sont tellement idiots qu'ils sortent aussi ! En effet, chaque bonhomme se prenant un coup de jus rapporte 1 000 points, puis 2 000, 4 000, etc. Une fois arrivé sous la terre, vous pourrez vous balader n'importe où ! C'est délirant, surtout quand vous marchez sous une route et que les flics essaient de vous arrêter. Ils ont vraiment l'air con à tirer dans le vide... et à vous "suivre".

Thomas

MADSPACE (PC-CD)

Entrez dans la console (touche -) et tapez l'un des codes suivants :

WEAPON	Toutes les armes
CLIP	Passe-murailles
GOD	Mode Dieu
KILL	Tue tous les monstres
SCAN	Scanner
RESTORE	Énergie et munitions au maximum

Francis

HEROES OF MIGHT AND MAGIC 2 (PC-CD)

Pour avoir les ressources adaptées à ses ambitions, il suffit de mettre la valeur FFFF FF7F à partir des offsets suivants :

Bois	848
Mercure	852
Fer	856
Soufre	860
Cristaux	864
Gemmes	868
Or	872

Mickael

BIRTHRIGHT (PC-CD)

Voici LE truc pour être invincible, lors des aventures : primo, trouver une aventure donnant un anneau de régénération, le prendre et abandonner l'aventure. Au tour suivant, recommencer la même aventure et récupérer à nouveau l'anneau de régénération, etc. Jusqu'à ce que chaque membre ait son anneau. Secundo : cet anneau donne normalement 1PV / 10sec mais il en donne aussi quand on l'utilise ; donc, dans une aventure, si vous êtes affaibli, allez dans l'inventaire et cliquez plusieurs fois pour équiper/deséquiper le perso avec l'anneau et votre jauge remonte de 1PV / double clic. Tertio : un perso mort peut toujours être accessible, il faut simplement garder un perso vivant, puis aller dans l'inventaire du mort et utiliser l'anneau à outrance, il est ressuscité !

WoRgLa Zen Thar

WARCRAFT 2: BEYOND THE DARK PORTAL (PC-CD)

N'y a-t-il aucun tricheur qui ait buté sur le problème du code TIGERLILY dans cet add-on pour le génialissime Warcraft 2 ? Pour Warcraft 2 en version normale, vous tapiez tigerlily, puis ORC ou HUMAN (suivant votre choix de race) suivi d'un numéro de 1 à 17... Problème, ça ne marche pas avec Beyond the Dark Portal. Simple question de logique. Les niveaux de Dark Portal ne sont plus du 1er au 17e mais du 15e au 26e ! Remplacez juste le nombre de niveau de 1 à 17 par 15 à 26, et voilà.

Sylvo

MONKEY ISLAND 3 (PC-CD)

Mettez-vous en Méga-Monkey, allez voir Barbe blonde et déchaussez-lui la dent (bonbon acidulé). Donnez-lui un chewing-gum. Percez-lui sa bulle. Une dent tombe. Prenez la dent et donnez-lui le chewing-gum mâché. Il répondra qu'il faut qu'il retrouve sa dent, mais il commencera à faire une bulle. Percez-la, une autre dent en or apparaît ! Le pire, c'est de lui rendre sa dent en or volée et de prendre l'autre, il ne vous dira rien. Je sais, c'est pas vraiment un crack mais plutôt un bug, mais il fallait que je vous le dise. Un petit truc rigolo : essayez de sauver votre jeu sous le nom de MI3, puis allez jeter un coup d'œil sur la statue d'Elaine...

Le Moine fou

LITTLE BIG ADVENTURE 2 (PC-CD)

Encore une astuce pour ce splendide jeu qu'est LBA 2. Savez-vous que la trajectoire de votre balle magique varie selon votre mode de comportement ? Mais ce que vous ne savez sûrement pas, c'est que la trajectoire des balles éjectées par les pièges dissimulés à divers endroits du jeu peut être, elle aussi, modifiée en changeant le mode de comportement (je vous conseille d'utiliser le mode discret). Vous pourrez ainsi progresser plus facilement dans le jeu.

BOB M.

STARCRAFT (PC-CD)

Voici quelques codes pour StarCraft.
Commencez par taper sur Enter puis écrivez :

Show me the money	10 000 minerais + 10 000 de gaz
Operation CWAL	Construction plus rapide
The Gathering	Magie illimitée
No Glues	Surprise

Pierre

TEST DRIVE 4 (PC-CD)

Voici des codes utiles pour Test Drive 4 :

NITROXX	Pour voir un boost nitro (appuyez sur le klaxon)
SRACLLA	Pour avoir toutes les voitures
COLOUR	Repasse en couleur (inverse de BADW)
BOBCRED	Crédits
NOAICARS	Pas de voitures ordinateur en réseau
GONZON	Retour rapide On
GONZOFF	Retour rapide Off

Codes à taper au 10e emplacement du menu des sauvegardes. Un bruit de klaxon vous indique que le code est "eneblédé". En mode réseau, si on triche, tout le monde doit prendre le même code sous peine de crash du jeu.

Cédric

EARTHWORM JIM (PC-CD)

Astuce pour la version complète d'Earthworm Jim 1 : dans le niveau "Tube Race", lorsque vous avez libéré la cage de l'animal, allez dans sa cage et tout à droite, sautez continuellement à droite. Vous aurez 4 plasmas et 1 vie et lorsque vous aurez la vie, il sera marqué sur l'écran "Bonus Round" et vous passerez directement à "Andy Asteroids" sans continuer le niveau "Tube Race".

Cyrille

JEDI KNIGHT (PC-CD)

Comment avoir un lapin à Jedi Knight ? Oui, vous avez bien lu : un LAPIN !, avec un blaster même. Eh bien, allez au 5e niveau, Barons Hed, puis frayez-vous un chemin à coups de sabre laser jusqu'au pont qui relie les deux rives du village asservi par le méchant pas beau Jerek. Suivez la villageoise qui traverse le pont jusque dans sa baraque que l'on ne pouvait pas ouvrir. Et voilà... Qui c'est qui est installé peinard sur son fauteuil ? Un lapin tout souriant avec son flingue ! Essayez alors d'interagir avec lui et de le faire sortir, mais attention, il deviendra un dangereux assassin s'il découvre d'autres villageois. Enfin, un dernier conseil, ne le touchez pas au laser sinon, il vous descendra en moins de deux !

COBRA

TUROK DINOSAUR HUNTER (PC-CD)

Voici de nouveaux codes pour Turok Dinosaur Hunter :
Ces codes sont à taper en QWERTY.

LLSNMRTN	Invincibilité
MGRLSGTM	Toutes les armes
DGHTTSRS	Toutes les clés
HFLLTHSH	Dana mode (ennemis tout petits)
HTSDNM	Gallery mode
BGGNTSS	Disco mode
PRMSHN	Grosses têtes

Cédric

NBA LIVE 98 (PC-CD)

Voici un crack pour la version démo et sans doute pour le jeu complet de NBA LIVE 98. Pour avoir Jordan et son célèbre numéro 23, il faut éditer, avec un éditeur hexadécimal, le fichier PLAYERS.DBF se trouvant dans "C:\NBA98\DBDATA" :

HEXA	CHANGER POUR
2D9B0	4A
2D9B1	6F
2D9B2	72
2D9B3	64
2D9B4	61
2D9B5	6E
3C988	4A
3C989	6F
3C98A	72
3C98B	64
3C98C	61
3C96D	6E
3C937	32
3C938	33
2D95F	32
2D960	33

De même pour le fichier PLAYERS.DBF se trouvant dans "C:\NBA98\ORIGDB".

Yoda

JEDI KNIGHT : MYSTERIES OF THE SITH (PC-CD)

Pendant le jeu, presser «T» et écrire les codes suivants :

TRIXIE	Donne du mana
QUICKZAP	Téléporte aux coordonnées voulues

Nicolas

CONSTRUCTOR (PC-CD)

J'ai trouvé une astuce pour CONSTRUCTOR (qui en fait résulte d'un bug, enfin je crois). Voici donc comment il faut procéder pour que les ouvriers dirigés par l'ordinateur s'entretuent : envoyez un de vos ouvriers près du QG de l'ordi, de façon à voir un des ouvriers de l'ordi ainsi que le vôtre sur l'écran. Ensuite, il ne vous reste plus qu'à le sélectionner. Quand c'est fait, faites comme si vous vouliez prendre en même temps deux ouvriers (sauf que là, y'en a un à vous et l'autre à votre adversaire). Il ne vous reste qu'à leur dire d'attaquer mais si vous ne voulez pas que le vôtre se fasse taper dessus, vous pouvez toujours l'arrêter (touche S). Cela marche encore mieux quand vous avez bloqué le chantier à votre adversaire (astuce parue il n'y a pas longtemps dans un des suppléments soluces). Tiens, à ce propos, je me permets de la rectifier : plutôt que de laisser votre ouvrier exploser avec le chantier, virez-le à la dernière minute (bon d'accord, l'équipe de l'ordi ne crève pas, mais vous le bloquez quand même et vous ne perdez pas un ouvrier. Enfin, c'est à vous de voir...). NB : Il vaut mieux sauvegarder avant de faire la manip' car l'ordi peut planter, particulièrement quand des réparateurs entrent en jeu.

- Patch pour avoir beaucoup d'argent dans CONSTRUCTOR : commencez une nouvelle partie et sauvegardez tout de suite. Ensuite, ouvrez la sauvegarde SLOT*.DAT, à l'aide d'un éditeur hexadécimal. Allez à l'offset 000601C6 en hexa. et mettez FF9CA953.

Edis, Térence

UPRISING (PC-CD)

Voici quelques cheat modes pour Uprising :

CHUMP — Invincibilité
- Accès au "CHUMP mode" : presser [M], taper CHUMP, presser [Enter].

DANGEROUS — Armes illimitées
- Accès au "DANGEROUS mode" : presser [M], taper DANGEROUS, presser [Enter].

TUFF ASS — Super armes
- Accès au "TUFF ASS mode": presser [M], taper TUFF, presser [Enter].

SUPER CHUMP Grande vitesse, invincibilité
- Accès "SUPER CHUMP mode" : il faut déjà être en "CHUMP mode". Puis presser [M], taper CHUMP de nouveau, et presser [Enter].

DANGEROUS CHUMP Armes illimitées, invincibilité
- Accès "DANGEROUS CHUMP mode" : il est nécessaire d'être déjà en "CHUMP mode". Presser [M], taper DANGEROUS, et presser [Enter].

TUFF ASS CHUMP Super armes, invincibilité.
- Accès "TUFF ASS CHUMP mode" : il est nécessaire d'être déjà en "SUPER CHUMP mode". Puis presser [MI, taper TUFF, et presser [Enter].

DANGERQUS SUPER CHUMP Armes illimitées, grande vitesse, invincibilité
- Accès "DANGEROUS SUPER CHUMP mode": il est nécessaire d'être déjà en "SUPER CHUMP mode". Presser [M], taper DANGEROUS et presser [Enter].

TUFF ASS DANGEROUS SUPER CHUMP Armes illimitées, super armes, grande vitesse, invincibilité.
- Accès au "TUFF ASS DANGEROUS SUPER CHUMP mode", il est nécessaire d'être déjà en "DANGEROUS SUPER CHUMP mode". Presser [M], taper TUFF ASS, et presser [Enter].

Nicolas

PANDEMONIUM 2 (PC-CD)

• Tapez l'un des mots de passe suivants :
IMMORTAL : 31 vies
GONAHURL : Vues des caméras
NEVERDIE : Invincibilité
SKATBORD : Jeu accéléré
HORMONES : Vie au maximum
GENETICS : Mode mutant
GETACCES : Sélection du niveau
ACIDDUDE : Textures psychédéliques
OCMCKKEJ : Sélection du niveau
JUSTKIDN : Régénération des créatures
MAKMYDAY : Toutes les armes
• Codes des niveaux :
EMIAGCAI: niveau 1 Ice prison
LOBJIIEI niveau 10 Pipe hous
OMACCBAI: niveau 2 Zorrsch's lab
IGBJIIGJ niveau 11 Hate tank
FAIAGCBI: niveau 3 Hot pants
FFCAGCCC niveau 12 Fantabulous
FEKAGCCA: niveau 4 Stan's the man
FHCAGCCK niveau 13 Mr Schneobelen
LGBFIICE: niveau 5 oyster desoyster
FJKEGCDK niveau 14 Collide o scope
LMBBIIEE: niveau 6 Puzzle wood
FLKEGCDK niveau 15 The zoul train
IEBBIIGF: niveau 7 Temple of nori
ADIKBIIB niveau 16 Lick the toad
KNBBIIAI: niveau 8 Egg! egg!
ADMIBIID niveau 17 The bitter end
LGBJIICI: niveau 9 Huevos libertadMAECC-BEJ niveau 18 Rub the buddha

Francis

G-POLICE (PC-CD)

Voici les codes de niveau pour G-police en complément de ceux déjà publiés :

Niveau 11	ANDOOOO
Niveau 12	KIMBCHS
Niveau 13	ANDYMAC
Niveau 14	YERMAN
Niveau 15	OLLIEB
Niveau 16	THEYOLK
Niveau 17	TONYMASH
Niveau 18	ANDYCROW
Niveau 19	BIONIC
Niveau 21	IAINTHOD
Niveau 22	JONRITZ
Niveau 23	CLAIREC
Niveau 24	STEVEBOT
Niveau 25	ANGUSF
Niveau 26	EUANLEC
Niveau 27	EDFIRE
Niveau 28	STUBOMB
Niveau 29	THONBOY
Niveau 31	PUGGER
Niveau 32	ROSSCO
Niveau 33	CAKEBOY
Niveau 34	NIKNAK
Niveau 35	SAGLORD

Yang

FIFA 98 (PC-CD)

Voici également quelques combinaisons pour de superbes gestes et feintes :
Alt ou Ctrl + D (bouton de tir) Feinte de tir
Alt ou Ctrl + Q (bouton de passes hautes) Roulette
Alt ou Ctrl + W (bouton pour courir) Un tour sur soi
Alt ou Ctrl + S (bouton de passes directes) Feinte
Alt ou Ctrl + E passe Ctrl ou Alt seuls Tirs vissés à droite ou à gauche

Frédéric

I-WAR (PC-CD)

Pour le «cheat mode», sur l'écran historique du joueur, tapez «DARKGOAT» (DQRKGOQT en Qwerty).
Ensuite tapez les codes suivants :
• Sur l'écran historique :
Shift Gauche 0 Accès à toutes les missions
Shift Gauche BACKSPACE Mission sélectionnée ajoutée à l'historique
• Pendant une mission :
Shift Gauche 0 Élimine votre cible
Shift Gauche 8 Téléporte à côté de votre cible
Shift Gauche 9 Règle votre vitesse sur celle de votre cible
Shift Gauche I Invulnérabilité
Shift Gauche Z ou W Pour terminer la mission de manière victorieuse
Shift Gauche P Capture d'écran dans PSG/RESSOURCE/ART/SCREENS/
Shift Gauche M ou ? Capture d'écran sans arrêt, jusqu'à ce que votre machine soit bourrée !

Sylvain

NHL 98 (PC-CD)

Pour jouer avec une équipe cachée (EA BLADES), tapez le code suivant, une fois que vous avez sélectionné «CREDITS» dans le menu EAEAO (en Qwerty EQEQO). Dans «CREDITS», vous pouvez aussi taper STANLEY pour obtenir les vidéos. De même, vous pouvez aussi taper ULTIMATEJUDGE.

Dr Doom

BLADE RUNNER (PC-CD)

Voici comment voir plusieurs séquences de fin différentes.
Pour parvenir à toutes ces fins (ah ah !), il est préférable d'avoir préalablement laissé fuir la chanteuse de cabaret ainsi que Gordo (l'homme à la veste rouge). Quand vous retournez chez vous après la mort de Guzza (que vous l'ayez tué ou que vous ayez laissé à Sadik le soin de le faire ne change rien...), vous découvrez votre chienne morte. C'est l'œuvre de Crystal (la cigarette sur le bar en témoigne). Décrochez le téléphone : Lucy vous informe que son père se trouve à la navette et vous demande de la rejoindre au garage de voitures. Là, deux possibilité :
1. Vous allez devant le garage, vous y trouvez Lucy. Allez ensuite parler au propriétaire (attention, il faut ne pas l'avoir fait fuir avant, en dégainant votre arme). Il vous donne une clé, vous montez sur le toit où Steel vous attend : soit vous réagissez vite et l'abattez immédiatement, soit vous êtes un peu trop lent et elle a le temps de tuer Lucy (si vous êtes vraiment trop lent, vous vous faites carrément descendre). Dans l'un ou l'autre des cas, il faut ensuite agir de la même manière, mais la séquence de fin sera légèrement différente : vous redescendez au garage et actionnez un bouton sur le comptoir situé sur la gauche. Ensuite après l'explosion, redescendez au sous-sol et fuyez avec la voiture, avec ou sans Lucy.
2. Vous allez à la navette. Quand vous y êtes, le seul choix est d'abattre Steel. Il ne veut pas vous laisser entrer dans la navette tant que vous ne lui apportez pas un réacteur. Celui-ci se trouve devant la navette (où vous avez descendu Steel) à gauche de l'écran sur le sol. Il est difficile à repérer car c'est une tache noire sur un sol gris ! Passez plusieurs fois le curseur souris dans cette zone pour le trouver. Apportez-le à Sadik qui vous laissera pénétrer dans la navette. Une fois dedans, ne dégainez surtout pas. A trois contre un, vous n'avez aucune chance ! Parlez à Clovis. Puis c'est la fin.

3. Si vous ne voulez pas apporter le réacteur à Sadik, descendez-le ! (attention il est coriace). Entrez ensuite dans la navette et parlez à Clovis. Vous aurez droit à la fin la moins heureuse du jeu, celle qui laisse le plus un goût d'inachevé, mais aussi celle qui est la plus proche de «l'esprit Blade Runner».

Grégory

SUB CULTURE (PC-CD)

Tapez les codes suivants en cours de jeu :

RINSE : stage 0
MUTANT : protection contre les radiations
DRYER : stage 1
BILLY : accélération
COTTON : stage 2
TICK : compteur Geiger actif
DELICATES : stage 3
DIDIT : mission terminée avec succès
TUMBLE : stage 4
BEDLK : invincibilité
COLOURS : stage 5
HAVEALL : toutes les missions accessibles
HALFLOAD : stage 6
HAVESOME : toutes les missions accessibles
KAMIKASE : suicide WONGA : du pognon !
IMMOTLUC : mode dieu
TONKA : amélioration de la coque
REFILL : boucliers restaurés
SCOTTY : téléportation

(le jeu s'arrête, tapez l'un des noms suivants pour aller à cet endroit) : Touka, Boot, Flats, Beluga, Knob, Anchor, Velcova, Arch, Outlet2, Tryton, Pipe, Outlet3, Aquatraz, Volcano, Pipe2, Refinery, Cave, Bucket, Ribs, Tunnel, Outlet, Wood, Can, Limpet, Abyss, Cleft.

Francis

TERMINATOR FUTURE SHOCK (PC-CD)

Je viens tout juste de recevoir Terminator Future Shock, et c'est à cette occasion que je vous propose des codes pour ce très bon jeu. Pour saisir l'un d'entre eux, il faut utiliser la combinaison «Alt \» pour le clavier anglais (Q=A, ?=M...). C'est-à-dire utiliser la touche Alt et celle située au-dessus du Shift DROIT (la touche «*»). «Enter code» s'affiche à l'écran. Tapez alors l'un des cheats suivants :

VERSION Donne la version du jeu
TURBO Active le mode turbo (Time :150 affiché)
SUPERUZI Super UZI avec munitions à gogo (nouvelle arme : touche 2)
GARBLE Permet de voir le cheat saisi, retapez GARBLE pour brouiller
FIREPOWER Donne toutes les armes (armes multiples en 2, 6, 7)
BANDAID Recharge l'armure et les munitions
NEXTMISSION Passe à la mission suivante
ICANTSEE Affiche un viseur infra-rouge (zoom) dans le coin haut droit.

Après avoir tapé ces fabuleux codes, appuyez sur Entrée. Normalement, maintenant, vous êtes le plus fort. Vous savez déjà qu'en tirant sur la lune, elle crie «ow, ow». Remettez-ça à l'arme lourde...

Romain K.

EXHUMED (PC-CD)

Cheat pour la version complète d'Exhumed. Codes à taper pendant le jeu

LOBOSWAG Donne tous les objets
LOBOPICK Donne toutes les clés
LOBODEITY God mode

Et le meilleur pour la fin : HOLLY : Tapez «level X», dans lequel X est le numéro du niveau où vous voulez aller.

Fox Mulder

RISING LAND (PC-CD)

Voici une petite astuce pour tout configurer dans la démo (CD Joy n° 89) de Rising Land et certainement aussi dans la version complète de ce jeu. Editez le fichier RISING.INI pour modifier les caractéristiques des personnages et bâtiments (portée, blindage, temps de construction, prix...) ou bien EVENTS.INI pour personnaliser les textes qui s'affichent. C'est très utile pour raccourcir des parties parfois trop longues.

Yohan

GRAND PRIX 2 (PC-CD)

Sur le circuit de Monza, au départ, allez vers la droite, devant les stands sur la portion de goudron et, comme vous êtes seul, vous pourrez doubler beaucoup de voitures. Il faudra bien sûr se rabattre sur la piste car après, il n'y a plus de goudron, mais de l'herbe. Attention aux accrochages !

Charlotte

NBA LIVE 98 (PC-CD)

Pour accéder aux équipes secrètes, sélectionnez l'option «Rosters» à l'écran principal, puis l'option «Create Custom Team». Tapez ensuite l'un des noms suivants :

EA Europals, Hitmen Allsorts, Hitmem Coders, Hitmen Earplugs, Hitmem Ilders, Hitmen Pixels, QA Campers, QA Dburggers, QA Testtubes ou TNT Blasters.

Pendant le jeu, tapez les codes suivants :

G : voir n'importe laquelle des séquences vidéo F1 : aller à n'importe quel emplacement.

Voilà, ce sera tout pour aujourd'hui, allez salut maintenant !

Ryan

DAGGERFALL (PC-CD)

Problème de fric dans Daggerfall ? Plus de problèmes ! Allez dans un magasin, attendez Alain Terrieur jusqu'à ce que le magasin ferme, et là, vous pourrez tout prendre devant le commerçant qui ne bougera pas d'un poil, en tant que bon sprite qui se respecte. Vous pourrez même tout lui revendre sur place sans qu'il se doute que c'est à lui (qu'il est con !)

Hervé

TOMB RAIDER 2 (PC-CD)

Pour buter le boss de fin, en l'occurrence le dragon, placez-vous derrière la colonne tout à gauche (en partant de l'entrée). Il ne bougera pas, mais crachera du feu en direction de la colonne. Il faut en fait attendre qu'il crache ses flammes, puis faire un saut périlleux à droite et le mitrailler avec les uzis. Ensuite, il faut sauter à gauche pour se planquer et recommencer la manip jusqu'à ce qu'il crève. Attention à vite chercher la dague avant qu'il ne se réveille...

Allez, un autre pour la route : pour être invulnérable, éditez (avec Hedit ou un autre éditeur hexa) le fichier Tomb2.exe (faites une copie de sauvegarde au cas où). Recherchez la chaîne 81F9 E803 0000 7E05 et remplacez-la par B9E8 0300 0089 4822. Attention, vos chutes seront tout de même fatales... Enfin, il y a parfois quelques petits problèmes sur les petites bécanes (ou sur d'autres) : le jeu est saccadé. Il faut mettre la musique à zéro, puis charger la partie. Le blème devrait être réglé.

Mourahd Ivanisevitch

DARK ANGEL (PC-CD)

A l'écran, quand on entend la voix d'Azrael dire «Dark Angel», taper :

Shift + G Mode Dieu
Shift + I Inventaire complet
Shift + P Super-pouvoirs au maximum

Attention, ces cheat codes ne marchent pas en mode multijoueur.

BavC

SEVEN KINGDOMS (PC-CD)

Commencez une partie, puis tapez «!!!@@@###» (3 pts exclamation, 3 arobaces, 3 dièses). Une boîte de dialogue «Cheat mode enable» apparaît. Vous pouvez maintenant utiliser les touches suivantes :

U Votre roi est immortel
T Technologie avancée, créatures puissantes disponibles
Z Construction accélérée

Francis

AGE OF EMPIRES (PC-CD)

Voici une petite astuce pour Age of Empires : dans le menu, pour choisir vos alliances, mettez dès le départ l'option allié avec tous vos adversaires éventuels. Si vous ne les attaquez pas, vos ennemis se lasseront de vous attaquer au bout d'un certain temps (assez court), même s'ils rejettent l'alliance... Le temps de se préparer à les attaquer...

Nicolas P.

CROC (PC-CD)

Pendant le jeu, tapez les cheat codes :

ARGOLIFE : Avoir les vies infinies
ARGOSKIP : Pour choisir son niveau

Frédéric